UCG PS4 PSVITA PSVR

# PlayStation Pro 专门志

VOL.7



– 特别企划 –

**PS VR**

十佳游戏巡礼

– 聚焦国行 –

**精品国行**

游戏介绍

**当零之曙光照亮中国主机游戏的天空**

PlayStation 中国四年历程回顾

– 特别企划 –

**Bend Studio**

往日不再，继往开来

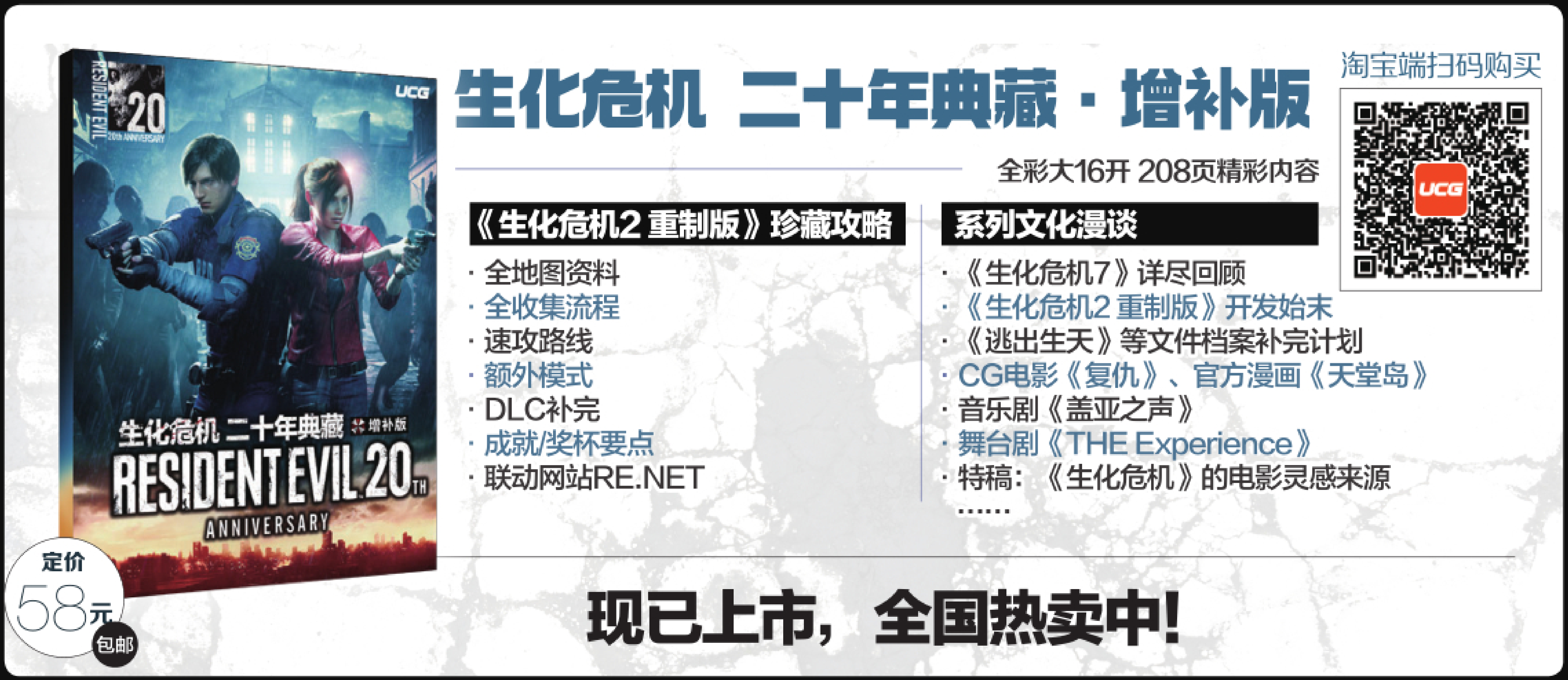
– 深度特攻 –

## 英雄传说 闪之轨迹III & IV

# 血污 夜之仪式

往日不再 | 侍魂 晓 | 如龙 5 实现梦想者

露露亚的炼金工房 亚兰德之炼金术士 4


生化危机 二十年典藏·增补版
全彩大16开 208页精彩内容
淘宝端扫码购买
《生化危机2 重制版》珍藏攻略
· 全地图资料
· 全收集流程
· 速攻路线
· 额外模式
· DLC补完
· 成就/奖杯要点
· 联动网站RE.NET
系列文化漫谈
· 《生化危机7》详尽回顾
· 《生化危机2 重制版》开发始末
· 《逃出生天》等文件档案补完计划
· CG电影《复仇》、官方漫画《天堂岛》
· 音乐剧《盖亚之声》
· 舞台剧《THE Experience》
· 特稿：《生化危机》的电影灵感来源
……
定价 58元 包邮
现已上市，全国热卖中！


鬼泣 终极档案
DEVIL MAY CRY: THE ULTIMATE ARCHIVE
●《鬼泣》系列前五作珍藏攻略
系统详解 | 详细数据 | 技巧教学
收集指南 | 成就/奖杯攻略
●卡普空最强ACT《鬼泣5》豪华攻略
操作详解 | 收集指南 | 心得技巧 | 血宫详解
成就/奖杯攻略 | DMD&HAH难度全战点解析
●系列文化漫谈
《鬼泣》系列时间线回顾 | 登场人物、敌人原型考究
●精彩影像集锦
《鬼泣》系列历代宣传影像 | 《鬼泣》全球高玩连段
全彩大16开 216页 +DVD光盘
定价 58元 包邮
现已全国上市
淘宝端扫码购买


真·三国无双8 官方艺术设定集
现已上市
三国百猛将，八方真无双！
"敌将，已被我击败！"
定价 118元（每册）
天闻角川×游戏时光×UCG 联合出品
©KOEI TECMO GAMES CO.,LTD. All rights reserved.KADOKAWA CORPORATION

# CONTENTS

责任编辑：水无月　封面设计：雷普利

封面用图：血污 夜之仪式 / 封底用图：露露亚的炼金工房 亚兰德之炼金术士 4

## 资讯汇聚

002　DLC 天国

## 聚焦国行

004　当零之曙光照亮
中国主机游戏的天空
PlayStation 中国四年历程回顾

009　精品国行游戏介绍

014　《NBA 2K19》国行版
行走在正确的道路上

## 特别企划

016　Bend Studio
往日不再，继往开来

021　PS VR 十佳游戏巡礼

## 深度特攻

025　往日不再（中文）

043　英雄传说 闪之轨迹 Ⅲ（中文）

075　英雄传说 闪之轨迹Ⅳ（中文）

101　血污 夜之仪式（中文）

131　露露亚的炼金工房
亚兰德之炼金术士 4（中文）

155　侍魂 晓（中文）

169　如龙 5 实现梦想者（中文）

## 奖杯珍藏

203　硬核机甲（中文）



025
往日不再（中文）



075
闪之轨迹Ⅳ（中文）




101
血污 夜之仪式（中文）



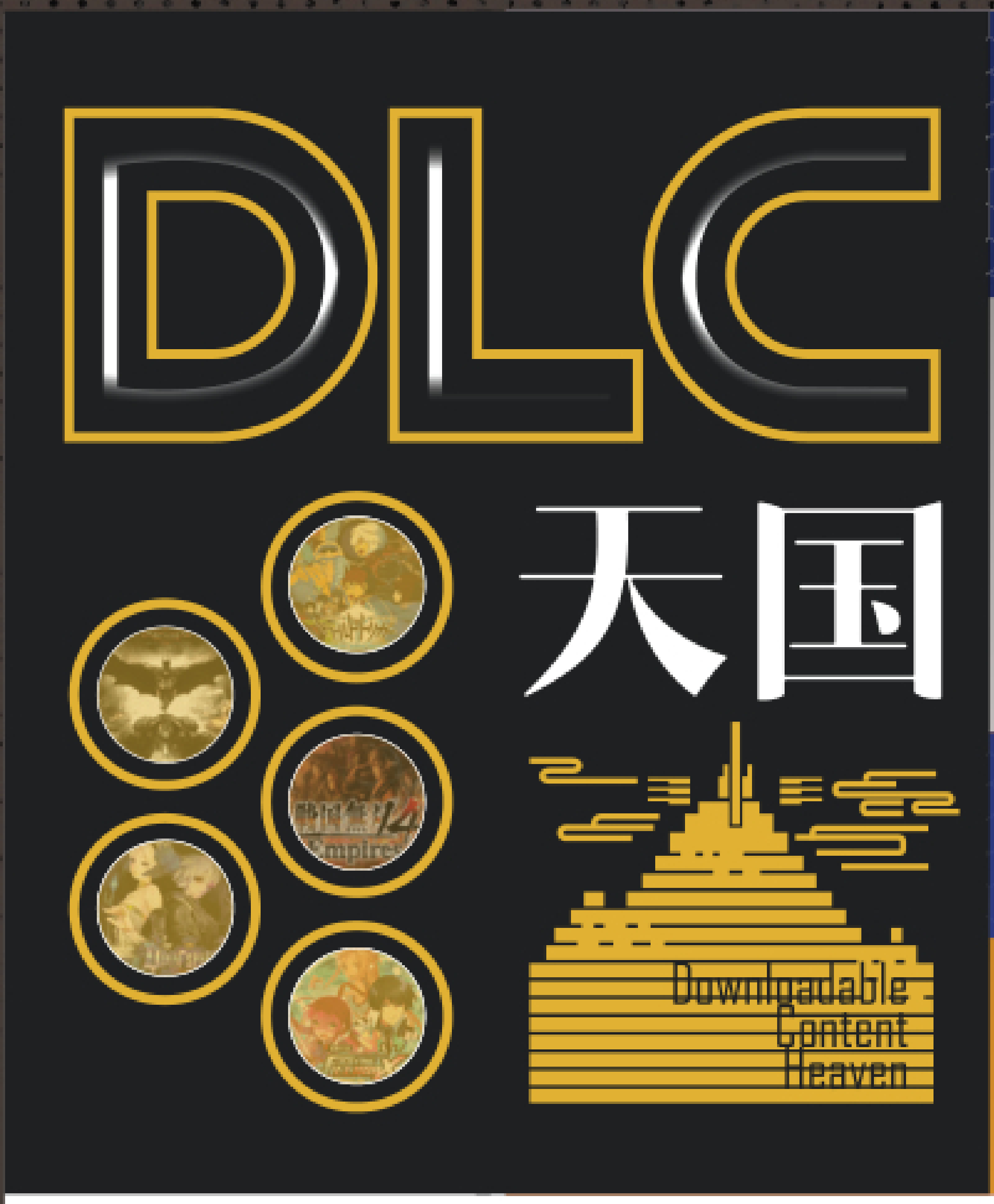
131
露露亚的炼金工房
亚兰德之炼金术士 4（中文）



169
如龙 5 实现梦想者（中文）

**健康游戏忠告：**抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志 Pro》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志 Pro》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志 Pro》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志 Pro》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志 Pro》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志 Pro》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志 Pro》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn




“DLC 天国”栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。



## 《超级机器人大战 T》扩展剧情 DLC

| 机种 | PS4 | 售价 | 2500 日元 /159 港币 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 | 推荐度 | ★★★☆☆ |

本 DLC 相当于《超级机器人大战 T》的后日谈，需要玩家通过游戏正篇后才能使用。剧情衔接自本篇的数月后，正当世界迎来新的黄金时代时，一股巨大的黑暗力量又在蠢蠢欲动。DLC 关卡共有 20 个关（包括分支），可继承本篇机体和武器的改造阶段及驾驶员养成、Tac 管理的 GRADE、资金、TacP、强化零件等，除此之外《机战 V》《机战 X》的原创角色与机体也会登场。





## 《纷争 最终幻想 NT》蒂法·洛克哈特 基本套装

| 机种 | PS4 | 售价 | 864 日元 /48 港币 /5.99 美元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

来自《最终幻想Ⅶ》的女神蒂法终于参战《纷争 最终幻想 NT》！本款 DLC 除了在《纷争 最终幻想 NT》中追加了新的可使用角色“蒂法·洛克哈特”之外，还包含了一系列蒂法的专用道具，包含 1st 服装“雪崩造型 A”、1st 服装“雪崩造型 C”、1st 武器“皮制手套”、2nd 武器“金属指虎”以及 3rd 武器“密银拳爪”。本款 DLC 中蒂法的靓丽建模得到了玩家们的高度赞扬，喜欢蒂法的“《最终幻想》系列”粉丝们不可错过。





## 《进击的巨人 2 最终之战》升级包

| 机种 | PS4 | 售价 | 5184 日元 /335 港币 /59.99 美元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

Koei Tecmo 于 2019 年 7 月 4 日发售了《进击的巨人 2》的强化版《进击的巨人 2 最终之战》，而持有原版《进击的巨人 2》的玩家，则只需购买这个升级包，即可享受到《最终之战》的全部新增内容。新增内容包括：动画版第三季剧情（包括 2019 年 4 月开始播放的新剧情）、新装备“雷枪”、“对人立体机动装置”、新模式“墙外夺还模式”，包括肯尼、吉克、妮法、弗洛克、卡芬等第三季登场的新角色也会陆续参战。对于《进击的巨人》原作粉丝以及持有原版游戏的玩家来说，这款内容升级包绝对不可错过。





## 《胡闹厨房 2》季票

| 机种 | PS4 | 售价 | 1999 日元 /157 港币 /19.99 美元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

《胡闹厨房 2》于 2019 年 4 月 19 日推出的季票中包含了 3 款追加 DLC，第一款“Campfire Cook Off”和第二款“Night of the Hangry Horde”已分别于 4 月 19 日及 6 月 17 日推出，这两款 DLC 总共包括了 8 位新厨师和 27 个新关卡，“Campfire Cook Off”中玩家将前往林地露营区参加野营大狂欢；而“Night of the Hangry Horde”中则要协助洋葱王国抵御僵尸面包军团的进攻，最终成功化解危机。至于第三款追加 DLC 则尚未公开内容。





## 《勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛》追加 DLC 套装合集

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 3348 日元 /204 港币 |
| 服务器 | 日服 / 港服 | 推荐度 | ★★★☆☆ |

这款 DLC 套装合集收录了《勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛》于 2 月 28 日发售的第一弹 DLC“和风组合包”、3 月 28 日发售的第 2 弹 DLC“水族馆组合包”、5 月 30 日发售的第 3 弹 DLC“近代建筑组合包”。这三弹 DLC 给玩家带来了大量全新物品、餐点以及布置房间用的配方。其中水族馆组合包还追加了能够使用创造师道具“钓竿”钓鱼的功能。不过这款追加 DLC 套装合集的价格并没有比单买这三款 DLC 有优惠，大家可以根据自己的实际需求选择购买。






## 《凯瑟琳 Full Body》理想之声

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4/PSV | 售价 | 1600 日元 /106 港币 |
| 服务器 | 日服 / 港服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

为了满足声优厨们的需求，制作组特地推出了凯瑟琳 C 的声优更换 DLC，可影响游戏内该角色的全语音。价格方面全声优替换包为 1600 日元 /106 港币，若想分开购买的话则有“秀丽”（ 崛江由衣、悠木碧、钉宫理惠 ）、“甜蜜”（ 丰口惠美、户松遥、小清水亚美 ）、“性感”( 水树奈奈、佐藤利奈、阿澄佳奈 ）三个主题供选择，每个 600 日元 /40 港币。值得一提的是，本 DLC 在美服与数字豪华版捆绑销售并不单卖，在港服则是没有 PSV 版本。

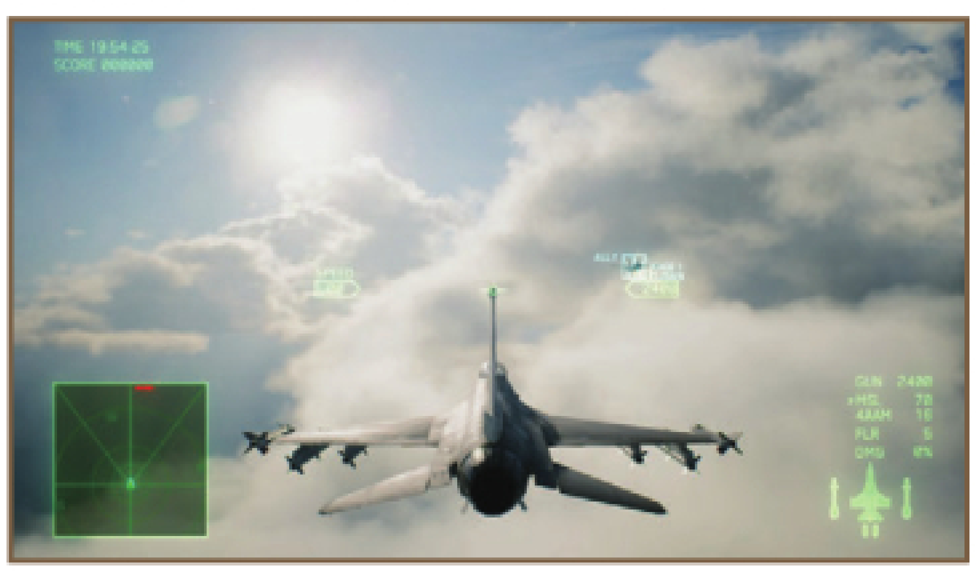





## 《皇牌空战 7 未知天际》季票

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 2700 日元 /169 港币 /24.99 美元 |
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★☆☆ |

《皇牌空战 7 未知天际》的季票中包含了 6 个未来预定发布追加的 DLC，这 6 个 DLC 包括 3 架系列原创战机以及 3 个特别作战任务，这 3 个作战任务将会描述游戏本篇中未曾提及的全新剧情，对于本作的主线故事也将起到一个补完的作用。而购买季票的玩家，还能得到在游戏内追加的音乐播放模式（ Music Player Mode ）来作为季票特典，目前季票内容中的系列原创战机“ADF-11F Raven”及“ADF-01 FALKEN”都已正式上架，单独售价均为 40 港币，剩余内容将在今年夏天陆续更新。



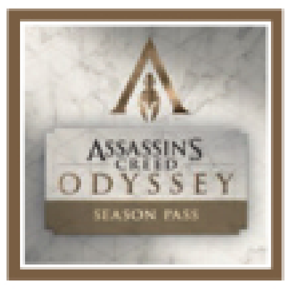


## 《灵魂能力Ⅵ》季票

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 3240 日元 /209 港币 /29.99 美元 |
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

《灵魂能力Ⅵ》的季票会分 6 弹分别推出，目前已经出到了第 5 弹。第 1 弹的内容为追加角色缇拉，在游戏发售时便已上架；第 2 弹追加了来自《尼尔 自动人形》的 2B；第 3 弹的内容是一大波自定义角色套件，另外还附赠了《魂之利刃》和《灵魂能力》初代的 BGM。第 4 弹于3 月 26 日推出，追加新角色艾蜜及部分自定义角色套件；第 5 弹的内容仍是自定义角色套件以及包括《灵魂能力Ⅱ》和《灵魂能力Ⅲ》的共 44 首 BGM，第 6 弹则会包含最后一个追加角色，不过至今为止官方尚未透露他 / 她是谁。



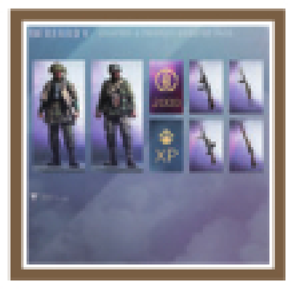



## 《刺客信条 奥德赛》季票

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 3240 日元 /280 港币 /180 人民币 |
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

《刺客信条 奥德赛》的季票包括了两个大型剧情 DLC《第一把袖剑的传承》以及《亚特兰提斯之命运》，两个 DLC 都讲述了本篇结局之后的故事，前者讲述了主角和第一位使用袖剑的刺客相遇并并肩作战的故事，目前全部三章剧情已完结；而后者则讲述了沉没之城“亚特兰提斯”，玩家除了需要揭开沉没之城的秘密以外，还将要面对神话中的各种生物，第三章于7 月 16 日正式推出。除此以外，购买了季票的玩家还能免费获得《刺客信条 3》以及《刺客信条 3 解放》的高清复刻版，前者包括原作的所有 DLC。





## 《战地 5》第 4 章高级强化组合包

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 2945 日元 /239 港币 /29.99 美元 |
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★☆☆☆ |

《战地 5》战情浪潮第 4 章“绝处逢生”已于 6 月正式更新，而本强化包是为《战地 5》玩家们迎接即将而来的全新挑战所推出的一款组合包。其中包含的内容非常丰富，内有多款史诗级外观、史诗武器皮肤、3 个特殊小任务、章节经验值加成以及 2000 战地风云货币奖励。购买的玩家可以更加自由地利用外观与武器皮肤，自定义出独一无二的战士。而获得的战地风云货币更可以用于精英与珍稀皮肤的购买，相信这款组合包能让玩家们在战场上更加得心应手。



# 当零之曙光照亮中国主机游戏的天空

## ——PlayStation中国四年历程回顾

在2014年之前，游戏机禁令的实施使得中国的大部分玩家只能通过特殊的渠道接触到PlayStation的主机和游戏。那个时候的我们虽然也有过国行主机的幻想，但种种历史的结果都让这些幻想只能停留在幻想阶段。也正因为中国玩家过去的这段特殊岁月，在2015年3月20日PlayStation国行主机正式发布时才会有那么多的不可思议，以及无数次感叹中国主机行业的春天终于要来了。当四个春天已经过去，PlayStation中国已经拥有了四年的历史，似乎有些东西改变了但有些东西依然没有改变。在2019年ChinaJoy开展之前，我们便来回顾一下PlayStation中国这四年所走过的历程，以及“零之曙光”照亮中国主机游戏天空的过程。

文 余烬　美编 雷普利

## 2014年 当PlayStation来到中国

2014年1月6日下午，国务院办公厅发布通知，调整上海自贸区内相关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施目录。其中明确规定，允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售，这意味着我国长达13年的游戏机禁售规定正式解除。

也正是在这关键的一年，索尼电脑娱乐（上海）有限公司在12月11日举办了PlayStation中国发布会，这也标志着PlayStation的国行相关业务正式展开。后来玩家们非常熟悉的索尼电脑娱乐（上海）有限公司总裁添田武人在发布会上对国行版的PS4、PSV，以及有意引进的游戏进行了介绍，并在最后正式公布了两款主机的售价以及上市时间——2015年1月11日。同时，为了庆祝PlayStation正式进入中国，SCE（后来改名为SIE）特别推出了PS4和PSV中国上市纪念版，纪念版的图案设计采用了中国独有的设计元素——龙。



不过万事开头难，就在玩家们还在研究怎样能够在线下网点抢购到中国上市纪念版主机时，PlasyStation中国在2015年一开始便暂停下了前进的步伐。



▶中国上市纪念版主机。

# 2015年 当第一步已经迈出

2015 年 1 月 8 日下午，PlayStation 中国官方微博宣布，原计划于 2015 年 1 月 11 日在中国大陆市场发售的 PS4、PSV、配件产品以及相关游戏软件的正式上市时间会推迟。关于推迟的原因以及再上市的时间，微博声明中并没有明确指出，只留下了“由于种种原因”的简单解释。

**关于PlayStation中国版产品延期上市的声明**

2015年1月8日 17:11 | 阅读 35万+

索尼电脑娱乐（上海）有限公司与上海东方明珠索乐文化发展有限公司今日宣布，由于种种原因，预计于2015年1月11日在中国大陆市场发售的PlayStation 4、PlayStation Vita、配件产品及相关游戏软件的正式上市时间将推迟。具体的产品发售时间将另行通知。即日起停止上述产品的预售活动。

我们诚挚地感谢广大玩家一路以来对我们的支持和鼓励，期待与您继续同行！

虽然官方并没有正面解答，不过在那段时间有关注过国行动态的玩家一定还记得某“热心”网友在网络上引起的一系列事件。该事件的逐步升级，引发了诸多玩家和媒体的大规模讨论。虽然我们目前无法得知该事件是否真的对国行主机的上市产生了影响，但事件本身就说明中国主机游戏行业的发展必定会碰到不少问题。

春节期间，PlayStation 中国在北京和上海举办了联谊会和团圆饭活动，被玩家们爱称为“五仁叔”的添田武人与玩家们一起包饺子、吃团圆饭、发出祝福。“我选择了人迹更少的一条，从此决定了我一生的道路。”五仁叔在聚会上的祝福引用了他自己非常喜欢的一句诗歌，这是他一生的选择，也是 PlayStation 中国和国行主机市场必将走过的道路。

春节过后，国行 PlayStation 相关产品的上市消息在 3 月 10 日有了进展。PlayStation 中国在当天宣布两款游戏主机会在 3 月 20 日迎来正式的上市，同步上市的还有 6 款 PS4 的游戏以及 7 款 PSV 游戏。PlayStation 首发游戏一览：

| 名称 | 平台 | 售价 |
|---|---|---|
| 钠克的大冒险 | PS4 | 199元 |
| 雷曼 传奇 | PS4 | 199元 |
| 特技摩托 聚变 | PS4 | 199元 |
| 真·三国无双7 猛将传 完全版 | PS4 | 299元 |
| 南瓜先生大冒险 | PS4 | 购机附送 |
| 九阳神功先行版 | PS4 | 购机附送 |
| 真·三国无双7 猛将传 完全版 | PSV | 249元 |
| 讨鬼传 极 | PSV | 179元 |
| 最终幻想10 HD 重制版 | PSV | 199元 |
| 最终幻想10-2 HD 重制版 | PSV | 199元 |
| 雷曼 传奇 | PSV | 179元 |
| 虚拟农场 | PSV | 179元 |
| 小小白日梦 | PSV | 购机附送 |

3 月 20 日的重点内容当然是三台国行主机，包括 PS4 龙版（3299 元）、PS4（2899 元）、PSV（1299 元）。相比于其他版本的主机，国行主机的优势包括两年的保修时间、国服 PS 商店、更快更稳定的联机环境等等。PlayStation 国行的正式上市也标志着国内的主机游戏行业正在稳定向前，中国玩家会迎来更多的本地化后的主机和游戏。



而这种等待也没有持续太久，6 月 18 日上市的 PS4 版《最终幻想 10/10-2 HD 重制版》成为了国行首款全球同步发行的海外游戏。国行版本的本作也有推出精装铁盒版，以及与 PS4 主机同捆的套装。

除了产品的本地化之外，PlayStation 中国也根据国内玩家的消费习惯举办了不少本土化的促销活动，比如线下的满月庆典、五一前后的限时优惠活动、520 的套装优惠，以及后来每年基本都有的 618、双 11、双 12 的大型促销活动等等。这些符合国内玩家消费习惯的促销活动正说明了 PlayStation 中国正在逐步全方位的融入中国市场和中国玩家。

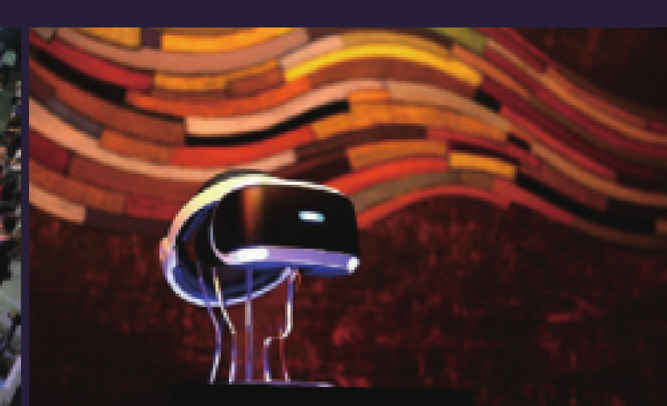
在展会方面，PlayStation 中国也从 2015 开始参加了国内诸多的展会，包括 CCG EXPO 中国国际动漫游戏博览会，以及玩家们更加熟悉的 ChinaJoy。就在 ChinaJoy 2015 开展前夕，PlayStation 中国再次举办了中国发布会。与前一次聚焦两台主机的发布会有所不同，ChinaJoy 的这次中国发布会聚焦了游戏本身。不仅仅介绍了会在 8 月份上市的《风之旅人》《舞力全开 2015》以及众多会在 2015 年秋季上市的游戏，还公布了计划在 2016 年推出的众多游戏。



值得一提的是本场发布会上还公布了不少网络游戏会登陆国行 PS4 的消息，比如《最终幻想 14》和《炽焰帝国 2》，不过到目前为止这两款游戏都没有登陆国行主机。而《街霸 V》国行版的消息其实早在这次 ChinaJoy 期间就有公布，当时的玩家也不会想到本作国行版的推出会在之后经历诸多困难。种种情况其实也说明了国内游戏的审查环境并没有我们想象中的那么简单，以及最终上市的这些国行游戏是多么不容易。

PlayStation 中国在 ChinaJoy 的出展以及现场活动的举行让中国的玩家也能提前玩到未上市的 PlayStation 游戏，现场甚至还有未上市的 PS VR（当时还被称为 Project Morpheus）设备和游戏的相关试玩。





除了国内的展会外，PlayStation 中国也有参与到海外的游戏展中，像是玩家们熟悉的 E3 和 TGS 都有 PlayStation 中国的身影。不过海外展会的主角依然是海外游戏厂商，从玩家的角度来看其实很难意识到 PlayStation 中国在海外的展会上开展了哪些工作。从游戏媒体的角度来说，正是因为 PlayStation 中国与海外游戏厂商的紧密合作，才让媒体人员在参加海外展会时能够获得更多采访和试玩的机会，也才会有玩家们看到的如此详细和全面的海外展会报道。从这个角度来说，整个国内的主机游戏行业都因为 PlayStation 中国的出现而活跃了起来。

在 2015 年 11 月，由游戏机实用技术出品的《PlayStation 专门志》隆重登场。首本专门志收录了包括《神秘海域 合集》在内的诸多中文版攻略以及 PS3 九周年纪念特企，并且还有对添田武人的独家专访。《PlayStation 专门志》与 PlayStation 中国自此展开了诸多合作，除了诸多独家内容外，《PlayStation 专门志》也有在 PlayStation 的线下门店中出现并销售，并作为 PlayStation 官方合作刊物受到了广大玩家的喜爱。

# 2016年 当幻想变为现实

在经过了一整年完整的运营后，PlayStation 中国在 2016 年更加成熟，更多靠近玩家且接地气的线下活动诠释着“一切为了玩家”的理念。诸如“变形金刚亲子活动日”等活动让普通玩家甚至是平时不玩游戏的朋友也感受了 PlayStation 的魅力，当然也有专门为核心玩家准备的“粉丝之夜”以及“PlayStation 中国一周年庆派对”等活动。各种线下活动的火热举办让 PlayStation 中国逐步走入玩家群体，更走进玩家们的心中。不过对于玩家来说，最需要的还是海外大作国行版本的同步推出。

4 月 12 日，《瑞奇与叮当》作为第二款在国行 PS4 平台全球同步首发的作品正式发售。这款讲述瑞奇和叮当拯救索拉纳银河系的作品，以其极高的素质获得了国内以及海外玩家的好评。该作品的电影也以《银河守卫队》的名字在国内上映，不过时间晚了游戏一年多。

在 2016 年 ChinaJoy 展前的 PlayStation 中国发布会上，《最后的守护者》《GT 赛车 竞速》《重力异想世界完结篇》这些独占作品国行版本的信息正式公开，诸如《拳皇 14》《空之轨迹 第 1 章 全面进化版》等作品也在之后推出了国行版本，甚至连《轩辕剑外传 穹之扉》这样经典国产单机游戏最新作也登陆了国行 PS4 主机。

对于 PlayStation 中国以及整个中国主机游戏业来说，2016 年最重要的事情便是《最终幻想 15》（简称《FF15》）相关产品的引入。在 3 月 31 日 Square Enix 于洛杉矶举行的《FF15》发布会上，《FF15》的发售日以及相关的电影、动画等信息正式公开，同时当天还放出了本作的试玩版。而该试玩版的简体中文版本也于当天同步登陆了 PlayStation 中国商店，并且东方明珠也在当天宣布了《FF15》的相关引进事宜。作为“《最终幻想》系列”的最新作以及开发多年的王牌作品，国行版的《FF15》正在离玩家们越来越近。

在 CJ 开展前的 PlayStation 中国发布会上，《FF15》的制作人田畑端上台向玩家们介绍了本作的相关内容，不过此时本作全球同步的消息还没有正式公开。直到 11 月 26 日在东方明珠广播电视塔下举行的“最终幻想 15 盛典”上，本作全球同步的消息才正式公开。

但凡推出精品强作，PlayStation 中国基本上都会在门店中举行专门的线下活动，但像《FF15》这般盛大的发售活动是前所未有的，这也足以说明这个系列在中国玩家群体间的影响力。不过举办本次盛典活动的不仅仅只有 PlayStation 中国，包括东方明珠、Square Enix、Xbox 中国等的多方努力才得以让本次活动顺利进行。

除了公开了《FF15》的游戏和主机相关信息外，本次盛典还宣布了《FF15》的电影、动画等相关产品同样会引进中国，包括后来的 DLC 也均实现了同步发售。《FF15》中国特别限定版 PS4 也在本次盛典上公开。《FF15》的成功引入可以说是近几年国行主机游戏行业最重要的事件之一，它不仅仅标志了国行主机游戏行业正在以惊人的速度大跨步前行，也将太多中国玩家的“幻想”变为了现实。



▲《FF15》中国特别限定版 PS4。

在国产游戏推向海外事业方面，在 2016 年 CJ 上的 PlayStation 中国发布会中，帮助国内开发团队、促进中国游戏文化产业的“中国之星计划”正式公布。该计划致力于扶持中国的游戏团队制作游戏，不仅仅会让这些中国制作的游戏登陆国行 PlayStation，甚至走出中国，在海外市场进行发行。在 PlayStation 中国近几年的工作中，“中国之星计划”可以说是其中不可忽视内容，也在之后诞生了诸多精品国产游戏。

在硬件方面，PlayStation 中国在 10 月 13 日举办了“2016 PlayStation VR 中国首发会暨 PlayStation 新品发布会”，PS VR 也正式在这一天发售，这也是 PlayStation 中国的硬件产品第一次全球同步发售。同时新型的 PS4（玩家常说的 PS4 Slim）也在本次发布会上公布了 11 月 11 日的发售日和售价。全新配色的 DS4 无线控制器，新型的摄像头、无线立体耳机、直立架等配件也在发布会中正式公布。

在发布会之前，为了让玩家们能够在发售后就玩到 PS VR，PlayStation 中国一共进行了两轮 PS VR 的预售，不过该产品的火爆确实超出了不少人的想象，两轮预售都是在极短时间内便全部售罄。2016 年作为所谓的 VR 元年，大众对虚拟现实也很感兴趣，借助于 VR 在当时的高热度，五仁叔还带着 PlayStation 上了央视的《对话》栏目。PS VR 的推出不仅仅推动了中国主机游戏行业的发展，也让整个 VR 市场有了新的活力。

当 PlayStation 进入了中国，带来的其实不仅仅只有国行的主机和游戏，越来越多的第三方厂商因为 PlayStation 进入中国而了解到了中国的巨大潜力以及玩家们对于中文游戏的高需求，从而越来越多的游戏推出了中文语言，即便它们还没有推出国行版本。这种中文游戏的推出在 2016 年迎来了大幅度的增长，在让玩家们玩到了更多中文游戏的同时，也促进了 PlayStation 中国在国内的进一步发展。

# 2017年 当曙光照耀星空

在 PS VR 正式发售后，PlayStation 中国推出了诸多 PS VR 相关的游戏和套餐，比如像是《虚拟现实乐园》套餐、VR 宇宙冒险游戏《揭秘计划》、受现代舞影响的《舞之灵》、可以使用射击控制器来游玩的《遥远星际》等等。在 7 月 11 日在 PlayStation 中国商店还上线了一款影视类 VR 应用——Jaunt VR，这也是 PS VR 中国区平台上的首个 VR 影视内容库。VR 相关产品的推出让 PS VR 在 VR 市场也极具竞争力。

春节前发售的《最后的守护者》虽然没有全球同步发售，但游戏本身的高质量以及独特体验让本作备受玩家好评，成为了春节期间最温馨的 PS4 游戏。而 2017 年春节期间的优惠和促销活动也比之前更加大力度，在逐渐摸透中国玩家的需求后，PlayStation 中国相关优惠活动举办的时间都恰到好处。

在二周年之际，PlayStation 中国和一周年一样在多个城市举办了庆祝活动，并推出了专门的“PlayStation 中国二周年纪念限量珍藏套装”。在两年的时间里，PlayStation 中国做到了太多在两年之前玩家们无法想象的事情。



▲其实每到周年庆时PlayStation中国都会推出对应的周年纪念限量珍藏套装。

在2016年PlayStation中国发布会首次公布的“中国之星计划”在2017年有了进一步进展，在第一个入选作品——由“柳叶刀科技”团队带来的《边境计划》正式公开后，越来越多的国产精品游戏逐一公开。而《隐龙传 影踪》在8月18日的推出，也标志着第一款由中国发行商在PlayStation平台上推出的实体版光盘游戏作品面世了。

在稳步推出诸多海外和国产游戏的同时，最新款的PS4 Pro也在6月7日推出。更强劲的CPU和GPU让玩家能够体验到4K水平的高清解像度画面以及相比普通版更加稳定的帧速率。在保修策略方面，PS4 Pro和之前的国行版PS4一样，甚至连普通版PS4跨区游玩的方法同样也能适用在PS4 Pro上。2017年国行最重头的游戏便是由Guerrilla Games开发的开放世界动作角色扮演游戏《地平线 零之曙光》，本作在7月26日登陆了中国市场。虽然游戏本体没有做到全球同步发售，但本作在11月7日推出的DLC“冰尘雪野”实现了全球同步发售，并且本作在12月5日推出了包含DLC在内更完整内容的《地平线 零之曙光 白金版》。






▲为了宣传游戏，五仁叔和本作的制作人铃木亮浩真的很“拼”。

虽然只是重制版，但2月6日同步首发的《巨像之咆哮》凭借独特的美术风格和玩法依然吸引了大量玩家。此外，PlayStation中国商城在1月18日还上架了国产精品《蜡烛人》，1月9日推出了经典游戏《我的世界》，《爆破小超人》也在2月22日推出，3月底则推出了《街霸V》入门版、《阿尼玛 回忆之门》、《小三角大英雄》和PS VR专用游戏《牧场星球》。之后的5月6月甚至8月虽然也有极少量新游戏，但推出作品的审批工作其实早就已经完成了。PlayStation中国在2018年并没有像之前一样推出大量的新游戏。虽然促销活动、限量版主机和新配色的手柄依然有推出，但没有新游戏的发售无疑限制了PlayStation中国的进一步发展。

在这一年的PlayStation中国发布会上，《巨像之咆哮》《新大众高尔夫》《索尼克 力量》等十余款海外游戏确定推出国行版本，其中最重磅便是《真·三国无双8》和《NBA 2K18》的公布，后者在同年的10月20日迎来了发售。“中国之星计划”也宣布了《除夕 双鱼玉佩》和《行者》两款游戏会登陆欧、美两个地区，并由索尼互动娱乐进行发行。不过全场发布会最具分量的消息，则是《西游记之大圣归来》游戏版的推出，这部作品的题材正是同名的电影，由索尼互动娱乐、十月文化、绿洲游戏合作推出。现场公布了游戏的首部宣传片后，还公开了本作的特别纪念PS4上盖。另外，本作的VR试玩版在10月26日还登陆了PlayStation中国商店。




《西游记之大圣归来》游戏版的公布标志着PlayStation中国已经步入中期战略阶段，不仅要把海外的游戏带向中国，还要把中国的游戏带向海外！

8月，PlayStation中国参展ChinaJoy，PlayStation中国发布会如期举行。《漫威蜘蛛侠》《怪物猎人 世界》《NBA 2K19》三款海外精品宣布将会推出国行版本，但如今的我们已经知道，除了《NBA 2K19》在2019年的5月27日发售了之外，另外两款游戏的国行版本至今依然没有推出。《西游记之大圣归来》在发布会上公布了更详细的情报以及全新的演示宣传视频，但具体发售日依然没有确定。《揭秘计划》《基因雨》等优质本土游戏确认会陆续登陆PS4平台。“中国之星计划”第一期入选作品中的五款游戏公布了全新的影像影像，而该计划的第二期选拔也正式开始。

从发布会整体的效果来看并没有让我们感到和前几年的发布会有多少差别，甚至“中国之星计划”中各作品全新影像的公布还让玩家们看到了国产游戏的实力，但至今这些游戏都没有登陆国行主机就已经说明了PlayStation中国在2018年遇到的阻碍。可以说，整个中国游戏行业在2018年几乎没有向前进发，这种状态也终于在12月底审批工作的恢复而有所改变。

2019年的PlayStation中国能够继续向前迈出一步吗？

# 2018年 当黑夜再次来临

相比于前几年的突飞猛进，2018年的PlayStation中国并没有再像之前一样再创历史。一个原因在于2018年PlayStation并没有推出全新类型的硬件产品，而另一个原因则是国内游戏版号的批准因审核机构的相关变动而被迫暂停。游戏版号冻结的时期从2018年3月底一直持续到了12月底，该期间没有正常进行游戏版号的审批操作，从而堆积了大量待审核的游戏，这也使得国内无论是哪个平台都没有新游戏过审，对于PlayStation中国来说同样如此。

在3月底之前，PlayStation中国依然推出了不少精品游戏。深受国内玩家喜欢的“《真·三国无双》系列”全新作《真·三国无双8》于2月8日在中国大陆地区与亚洲其他地区同步首发，除了游戏之外，本作还有推出包含两种可选颜色（黑色/冰河白）的PS4限量珍藏套装以及PS4 Pro限量珍藏套装。国行版的《真·三国无双8》不仅仅只有简体中文语言，普通话配音的加入让本作在发售之初极具话题度，同期PlayStation中国还有联动北京地铁开展了本作的主题活动。





# 2019年 当改变不得不发生

受到游戏版号冻结的影响，PlayStation 中国在 2019 年开始的几个月依然没有推出任何的新游戏。从 12 月底开始恢复的审批工作毕竟要一次性处理堆积的待审游戏，这也就造成了 PlayStation 中国在 2019 年初期依然没有推出新游戏的状况。不过这种状况在 3 月迎来了转变，新游戏开始逐步登陆国服商店，在去年 PlayStation 中国发布会就有亮相的《NBA 2K19》也终于在 5 月迎来了发售，一切正在回到正轨。




在相关工作逐渐变好的同时，“中国之星计划”也通过 3 月 7 日的春季发布会带来了诸多好消息。《除夕 双鱼玉佩》和《硬核机甲》这两款“中国之星计划”一期的作品顺利完成了游戏的开发工作，并计划登陆海外地区。而第二期“中国之星计划”的七款新作也首次亮相，玩家们得以通过宣传影像得知这七款作品的概念和大体玩法。虽然海外游戏引入可能会遇到不少困难，但国产游戏进入海外则让我们看到了中国游戏的另一种可能。在国内环境难以预测的现在，帮助更多的国产游戏走出国门也许会成为 PlayStation 中国未来的重要发展方向。

4 月 16 日，“中国之星计划”出生的《除夕 双鱼玉佩》登陆了外服，紧随其后的是 6 月 27 日登陆了日服的《硬核机甲》。两部作品顺利地走向海外也让“中国之星计划”多年的工作有了阶段性的成果。值得一说的是《硬核机甲》在日服的惊艳表现，到目前为止连续两周称霸日服 PSN 销量第一也证明中国游戏已经拥有了足以走向世界的高质量。




6 月，总是有着散不掉的分别的气息。在为中国玩家和 PlayStation 中国奉献了四年多之后，添田武人离开了索尼互动娱乐 ( 上海 ) 有限公司总裁的职位，成为索尼互动娱乐 ( 上海 ) 有限公司副董事长的他将以另一种方式服务中国玩家。曾任索尼互动娱乐台湾地区总裁的江口达雄在 6 月 3 日接替了添田武人的工作，并将在未来被更多的中国玩家所熟知。虽然也许我们没法在像之前那样频繁地看到“中文 10 级”的五仁叔，但江口达雄先生的到来必定会为 PlayStation 中国以及玩家带来一些新的改变。中国主机游戏行业的未来我们依然不可知，但日新月异的这个时代值得我们期待。

## 结语

在 2018 年中国游戏行业产业报告中，主机游戏市场份额的占比仅仅只有 0.5%。作为主机玩家的我们其实一直有面对一个现实，主机游戏在中国的游戏市场中绝对是极其小众的市场。但一个行业的价值不仅仅在于它创造了多少商业价值，它本身能够存在就已经成为了社会运转的一部分。四年时间，作为玩家的我们能够看到 PlayStation 中国为中国的主机游戏行业以及玩家做了太多的贡献和努力，这些努力也许会因为环境的改变而暂缓但从未停止。我们不知道 2019 年之后的中国主机游戏行业会发展到怎样一个水平，或更好或更坏，这就正如游戏机禁令中的我们对于未来有太多不可知一样。但那颗热爱游戏的心并不会改变，而“一切为了玩家”的理念也必将会被继续贯彻。

下一页 精品国行游戏介绍

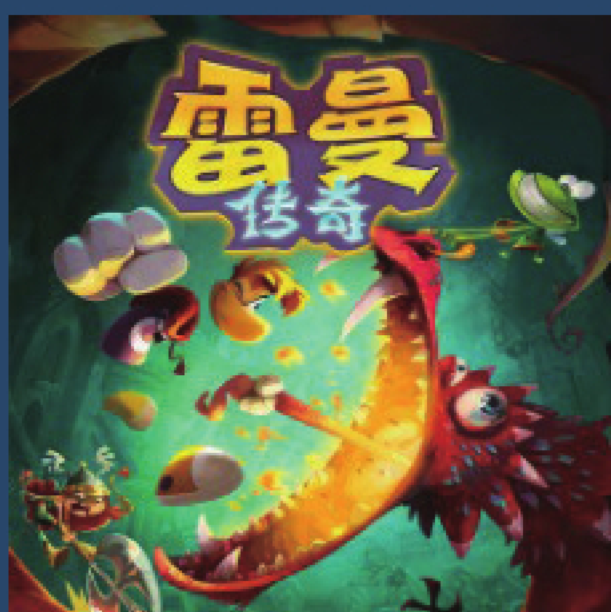
在四年间推出的众多国行游戏中，有不少精品佳作值得我们向您推荐。除了游戏本身的高素质或者有特色，这些国行精品游戏也有着不少国行本地化后的特色内容。下面就让我们来看看这些属于中国玩家的国行游戏吧。

文 全体文编 美编 雷普利

# 雷曼 传奇

**PS4/PSV**

●2015年3月20日
●平台动作●159元




本作是育碧招牌游戏系列“《雷曼》系列”的最新正统续作，游戏延续了前作《雷曼 起源》的卡通画风以及超高的挑战难度，同时新增了多种游戏模式和平台动作之外的另类玩法。购买《雷曼 传奇》的玩家还可以立即解锁《起源》的大部分关卡。作为国行 PS4/PSV 的首发游戏，本作不仅提供了简体中文字幕，同时也对过场 CG 影像进行了中文配音，虽然游戏总体文本量不多，但上乘的翻译质量仍然提升了玩家的游戏体验。除此之外，实体版游戏还针对国行提供了特制版的封面和卡带，有很高的收藏价值。惟一令人遗憾的是，由于各方面的原因，国行玩家无法进入“线上大厅”体验本作的线上挑战模式，与之相关的联机奖杯也进行了删除，但在其他内容方面仍然是一款原汁原味且本地化做得十分彻底的《雷曼》作品。鉴于卡通画面以及可爱的角色造型，本作非常适合拿到客厅与好友或者家人们共同游玩。



# 最终幻想10/10-2 HD重制版

**PS4/PSV**

●PS4版为2015年6月18日，PSV版为2015年3月20日
●角色扮演●PS4版为269元，PSV版单作品为199元

作为 PS2 平台经典的“《最终幻想》系列”作品，本次的 HD 重制版对游戏的画质进行了大幅度的提升，无论是角色、怪物还是世界地图的质感均达到了高清的水平。并且本作的背景音乐在原作的基础上进行了重制和再谱曲，而奖杯功能和 Cross-Save 则是 HD 版所追加的要素。需要注意的是，本作的 PS4 版和 PSV 版在售卖方式上有所不同，PS4 版的本作包含了这两部作品，售价为 269 元，此外也有推出 PS4 套装以及珍藏铁盒版。而 PSV 版则将两部作品拆开，两部作品单独的售价均为 199 元。对于 PlayStation 中国来说，这款作品的意义重大。PSV 的两部作品作为了首发游戏随 PSV 一起登陆中国大陆市场，而 PS4 版的本作则是国行首款全球同步发行的海外游戏。从销量上来说，虽然没有公布具体数据，但添田武人有在采访中表示本作是国行游戏中销量非常靠前的作品。虽然本作的国行版本并没有独有的本地化内容，但推出这款游戏本身就对国行游戏的发展有重大意义。






# 驾驶俱乐部

**PS4**

●2015年4月16日
●竞速●160元




《驾驶俱乐部》是由 Evolution Studios 开发的一款竞速游戏，玩家可以与好友或玩家组队，在一场场赛事中享受驾驶乐趣。Evolution 曾以狂野爽快的竞速游戏“《摩托风暴》系列”闻名于世，而本作则可以说是 Evolution 对于竞速游戏的一次全新尝试，游戏在“真实的驾驶体验”上着实下了一番功夫。在光照反馈、碰撞损伤、天气表现方面都做到了业界顶尖水平，以此为玩家带来颇具沉浸感的驾驶体验。值得一提的是，游戏在后期还追加了对 PS VR 的支持，让玩家可以用虚拟现实的方式进行游戏，这让游戏沉浸感又提升了一级。本作的国行版拥有高质量的简体中文字幕，而 DLC 内容也与世界同步，在游玩本体后还可以进一步拓展游戏内容。另外本作还推出过 PS VR 同捆优惠套装，让玩家一步到位，畅享身临其境的驾驶体验。



# 小小大星球3

**PS4**

●2015年5月14日
●动作●249元




本作是“《小小大星球》系列”的第三作，继承以往悠闲有趣的特点，游戏依然以精彩的横版动作形式呈现出了一个童话风格的卡通世界。本作的故事发生在一个名为“天花乱坠”的星球，邪恶的牛顿先生释放出泰坦，把这个星球的“想象力”都夺走了。为了对抗邪恶，麻布仔组建的冒险大队又再次出征，这次的队伍中还加入了三位能飞会爬、各具本领的新成员——怪袜、小飞和扣哥。除了优质的官方关卡之外，游戏还提供了比前作更为完善的关卡创建模式，玩家可以选择各种物件并且进行形状、材质等方面的调整，再将其摆放于场景中设计成关卡，既可以上传至网络供他人游玩，当然也能下载不同的关卡进行体验，创意和乐趣并存。国行版拥有简体中文字幕，收录的 DLC 也颇为齐全，无论是服装还是创作套件都有免费版本，而付费内容则更加丰富，比如与“《战神》系列”的联动，可以让麻布仔等角色换装成奎托斯、宙斯和哈迪斯等神祇，配合特殊的关卡游玩十分有趣。



# 风之旅人

**PS4**

●2015年9月15日
●动作冒险●129元

《风之旅人》最初是 thatgamecompany 工作室于 2012 年在 PS3 上推出的一款艺术风格独特的动作冒险游戏，在 2015 年以高清化的姿态重新登陆 PS4。游戏场景设计瑰丽宏伟，在这广大不变的世界中，玩家只是一名暂时留下足迹的小小旅者。除了一个明确的最终目标以外，游戏再无其他提示。玩家要凭着直觉操控主人公利用跳跃、滑行、吟唱等几个简单的动作，在广袤无垠的场景中解开机关打开前路，不断前进奔向山巅。本作支持联机游玩，在旅行的过程中，世界各地的旅者们会不期而遇，玩家间虽然不能直接交流，但可以结伴前进，以简单的动作在广大孤寂的世界中相互鼓励。另外值得一提的是，奥斯丁·温特里操刀的配乐将本作的艺术水平提到了一个新的层次，其获得了第 55 届格莱美奖提名，也证明了音乐界对本作配乐素质的高度肯定。玩家可以 1080P 的分辨率与 60 帧的画面下享受本作，另外购买数字版还赠送原声音乐和动态主题。






# 瑞奇与叮当

**PS4**

●2016年4月12日
●动作●249元




PS4 版的《瑞奇与叮当》是以 PS2 时期《瑞奇与叮当》为蓝本，并进行了完全重制的全新作品，以毫不逊色 3D 动画电影般的精美画面带领玩家在太空中各个星球之间穿梭，玩家则需控制瑞奇与叮当，利用极富想象力的高科技武器打击邪恶势力，保卫宇宙的和平，其中不乏有趣的解谜关卡与挑战小游戏。本作是 PS4 国行第二款全球同步发售的作品，售价 249 元人民币，游戏内容除了没有多国语言外与其他服版本完全相同。可爱的人物形象与简易上手的玩法深受轻度用户的喜爱。游戏素质更是保持了索尼第一方一贯的高水准，在海外受到媒体玩家极大的好评，国内一经推出便出现大面积脱销的情况，让更多低龄用户与家长知晓了 PS4 的乐趣。2017 年国内上映的同题材 3D 电影（国内改名为《银河守卫队》）更是起到了推波助澜的作用。在之后国内的 PS4 促销中，《瑞奇与叮当》多次加入到套餐组合中，让国内用户能够以优惠的价格在 PS4 上体验到这款佳作。



# 拳皇14

**PS4**

●2016年8月23日
●格斗●299元

作为SNK经典格斗游戏“《拳皇》系列”的最新作，本作采用了全3D的建模，且在故事上进入了全新的篇章，16支队伍共50名角色会在本作中为了信仰而战。本作国行版本最出彩的地方便是拥有高质量的简体中文翻译，除了出色的剧情内容翻译外，在角色的名称上也符合国内玩家习惯的叫法。在其他内容方面，国行版本进行了不少本地化的优化。比如角色“不知火舞”的服装有所改变（多了一条安全裤），特定部位的物理效果也有所改进（不会“摇”）。另外，国行版本相比其他版本少了一段最终BOSS登场的CG。在联机方面，国服依然可以和其他服务器联机。在游戏附送的特典上，本作的数字版和标准光盘版有差别。数字版独享“噩梦吉斯服装”但没有KULA明信片和PSN会员14天限免，而标准光盘版则与数字版相反。本作在之后还推出了PS4套装以及包含制作人员签名和绘画的限定版。






# 最终幻想15

**PS4**

●2016年11月29日
●角色扮演●349元




作为“《最终幻想》系列”的最新正统续作，玩家们会在本作中扮演路西斯王国的王子诺克提斯，他与三名性格各异的伙伴一起踏上了拯救路西斯王国的冒险。本作提供了简体中文的字幕以及日语语音，简体中文的翻译质量颇高且契合国内玩家的语言表达习惯。除了普通的数字版与实体版外，本作还推出了铁盒实体版。相较于其他地区版本，本作国行的铁盒实体版拥有最完整的追加特典内容。不仅仅只是本体，本作后续的追加剧情内容均推出了国行版本，包括为本作带来巨大改变的“皇家尊享包”。本作在之后也有推出《最终幻想15 皇家尊享版》，想要完整体验本作的玩家只需购买《皇家尊享版》+“亚丹篇”即可。在游玩内容方面，国行版本的本作对部分怪物的造型进行了本地化的处理，比如骷髅怪替换为了哥布林，另外希瓦召唤兽的着装也有明显的改变，但总得来说这些内容上的改变均不会对本作的正常游玩造成任何影响。更便宜的定价以及更本地化的内容让本作非常适合新玩家入坑以及老玩家收藏。



# 最后的守护者

**PS4**

●2017年1月19日
●动作●274元

本作是知名制作人上田文人历时多年，精心打造的又一部“特立独行”的作品，玩家将化身为一位矮小的少年，在某座奇特的神秘岛屿与名为特里克的巨大生物结下不解之缘，为离开这一陌生之地并登上目所能及的最高处而努力奋斗。游戏方式以解谜与动作为主，主打噱头为特里克这一栩栩如生的巨大生物。随着游戏的推进，玩家需要与它同心协力，踏破神秘莫测的危险遗迹。本作的国行版独占简体中文，与翻译自英文的繁中不同，翻译自日文的简中总算将“神奇巨鹰”这类微妙的译名改回“大鹫”，而整体的行文风格也更生动贴切。国行除普通版外，亦提供了含特里克模型与铁盒等精美内容的珍藏版。本作自发售起便陷入褒贬不一的评价之中，掉帧拖慢、视角问题等缺点的确难以忽视。可与此同时，活灵活现的大鹫特里克也拥有叫人难以忘怀的特性。由最初的疏离与警戒，直至后来的亲密与信任，玩家将在与特里克互相帮助的过程中，获得前所未有的独特体验。而相对而言，国行所收录的完整内容与较低定价也让本作更适合各位玩家购买收藏。





# 舞力全开 2017

PS4
●2017年4月28日
●音乐●199元




《舞力全开》是育碧著名的年货跳舞游戏，至今全系列销量早已超过 3500 万，可以说是相当亮眼。本系列自《舞力全开 2015》开始便以国行形式与广大中国玩家见面。《舞力全开 2017》收录了当年度大量热门歌曲，全部歌曲数量达到 39 首，包括大热的《Cheap Thrills》《Sorry》等。游戏收录了多种全新的游戏模式，最有意思的当属舞力全开机器，此模式中共有 32 种舞步，这些舞步并非完整歌曲，都是短小精悍的舞蹈，包括弗拉明戈、芭蕾舞、康康舞等特色舞蹈。其中部分舞步甚至称不上是舞蹈，例如太极拳、游泳等等。本作不仅支持 PS 摄像头，还可以通过智能手机上的舞力全开控制器体验，任何人都可以轻松上手。国行版取消了绝大部分联网要素。好处是白金简单了很多，坏处是可玩的东西少了一些。收录歌曲方面，国行版独占了两首中文歌曲。分别是黄路梓茵的《腿之歌》以及谭咏麟的经典老歌《卡拉永远 OK》粤语版，应该说还是很厚道的。




# 重力异想世界完结篇

PS4
●2017年7月11日
●动作●239元

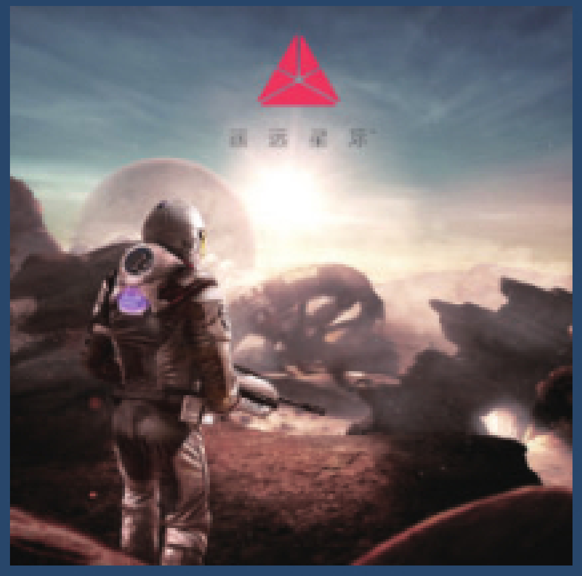
《重力异想世界》是索尼第一方推出的一款动作角色扮演类游戏，以“无重力”为卖点，玩家可以在蒸汽朋克风格的幻想世界中利用重力自由翱翔，推动一段波澜万分且颇具深度的剧情。本作是该系列的第二作，作为完结篇，主人公凯特这次也要面对强大的危险，而昔日旧敌、同样为重力操控使的瑞雯变成了搭档，两人要与警官希德一起对哈克萨维的异常重力波展开调查。游戏强调立体概念，《完结篇》与前作一样由四个大区域组成，不过场景与 NPC 的细节都更加丰富，还埋藏着大量的支线任务供玩家探索，慢慢了解整个故事的世界观以及角色们的个性。而在战斗方面，凯特追加了两种重力模式，并且还实装了凯特与达斯特的黑豹合体形态，爽快感大增。目前国行版仅追加了两个 DLC，其一是让凯特换装成“黑天使”的服装 DLC，另一是故事 DLC，玩家需操作瑞雯救出被困于飞船内的孩子们，游戏中的岱尔夫沟矿区会增加至50层。






# 遥远星际

PS VR
●2017年7月20日
●主视角射击●159元



《遥远星际》是一款主打沉浸式主视角射击体验的 VR 太空冒险游戏，玩家将亲临其他星球，使用枪械击退凶狠的外星生物，探索宇宙秘密。除了单人外，还包含了与好友一同游玩的二人合作模式。PS VR 作为市面上最火热的 VR 设备，离不开庞大丰富的游戏阵容。对于 VR 游戏数量较为薄弱的国服而言，作为同类作品中的佼佼者，《遥远星际》为国内玩家带来了超高品质的 VR 体验，完美将射击游戏手感融入 VR 体验，展现出了 PS VR 的魅力。由于需要摇杆操作，游戏并不支持常规的 MOVE 控制器，可以使用普通的 PS4 手柄或购买官方推出的 PS VR 射击控制器来游玩，体验绝佳。为此索尼在国内推出了两款《遥远星际》VR 套装：包含了 PS VR 射击控制器与游戏本体的游戏套装，与包含 PS VR 设备、射击控制器以及数款国行 VR 佳作在内的 VR 豪华套装，相对其他地区版本的 PS VR 套装在价格上划算许多。



# 地平线 零之曙光

**PS4**

●2017年7月26日
●动作冒险●159元

由创造了“《杀戮地带》系列”的 Guerrilla 推出的原创作品《地平线 零之曙光》是一款开放世界动作冒险游戏。玩家将扮演女主角埃洛伊，生活于人类文明灭绝并逐渐恢复的地球上，在这个充满了荒野、过往文明废墟和危险机械生物的世界中，她为了探明自己的身世而展开了探险。本作在推出时就自带繁体中文字幕，国行版上市后，增加了简体中文字幕，所以尽管英文对话中有不少专有名词，但并不会产生理解障碍。中文化让玩家能够方便地通过场景当中的录音和文档，了解那个末日前的人类世界。值得一提的是，国行版除了对少量的镜头和细节进行了修改，整体的内容并没有出现明显变化，体验和海外版本基本一致，而且也推出了大型 DLC“冰尘雪野”（134 元），算得上是“原汁原味”。另外，本作在 12 月 5 日还推出了售价为 329 元的《地平线 零之曙光 白金版》，该实体版包含了游戏本体和“冰尘雪野”的内容，同时还有包含美术设定集下载版在内的诸多特典内容。







# 巨像之咆哮

**PS4**

●2018年2月6日
●动作●173元




本作是 PS2 时代由上田文人打造的名作《汪达与巨像》的彻底重制版，《巨像之咆哮》是国行版的特有译名。重制版的画面达到 4K HDR 级别，除了完美重现原作的精髓外，还追加了镜像模式、照相模式、画廊模式、79 枚金币收集以及来自《古堡迷踪》（ICO）和《最后的守护者》的彩蛋。玩家扮演的主角为了救回已逝的少女，要凭借渺小的身躯与 16 座巨像抗衡，出色的物理引擎让攀爬、跳跃等动作显得无比真实。游戏的世界更是堪称美不胜收，在广袤无垠的天地间，任凭一人一马纵情驰骋。国行版提供了简体中文字幕，虽然游戏本身的文字量很少，但翻译质量过关。豪华版的特典包含有特殊道具“远古之弓”“命运战袍”“斑纹马”以及 2 种 PS4 主题和 16 种虚拟头像，也可以单独购买 DLC。在内容和画面方面国行版与其他地区版本并无区别，没有任何删减或和谐，再加上价格方面的优势以及出色的游戏素质，诚意推荐给新老玩家。



# 真·三国无双8

**PS4**

●2018年2月8日
●动作●349元

本作是“《真·三国无双》系列”最新作，玩家依然需要选择武将，通过一场场著名的战役，来演绎武将们的乱世生涯。本作登场武将的数量达到系列之最，招式系统则再次变更。游戏则首次采用了开放世界形式，除了少不了的赶路和“穿越”，在战斗之余甚至战斗之中，也可以去钓鱼、打猎、帮 NPC 解决麻烦甚至到处游山玩水——该作几乎完整地收录了东汉末年时期中国的地图，其中像洛阳、长安等大城甚至在布局上都参考了史料。而在战役中，依然需要完成关键任务来推进事件，一些支线任务则可以让战局更加倾向己方。而本作的国行版不仅第一时间发售，还有中文配音，很多角色的配音都可以说是超预期，不少剧情通过中文的表达也更增加了代入感，如曹丕问司马懿为什么曹操止步于魏王而未称帝的部分，半文半白的台词配上献声者对语气和腔调的拿捏，让对话有如来自于优秀的历史正剧。除了初回版，国行版也有推出整合了季票 1 的数字豪华版（不包括后面的季票 2 和 3）。





文 北山杉 美编 咕噜






# 《NBA 2K19》国行版 行走在正确的道路上

在去年8月2日于上海举行的PlayStation中国发布会上，2K全球营销副总裁Alfie Brody与Gamepoch星游纪的CEO陈乐相继登台，共同宣布将于9月在国内推出《NBA 2K19》的国行版。这不是星游纪和2K在"《NBA 2K》"系列上的第一次合作，早在前年，星游纪就在PS4上推出了《NBA 2K18》的国行版，深受玩家的欢迎。有了《2K18》打下的基础，此次星游纪与2K在《2K19》上的合作自然也是顺水推舟。

笔者有幸在发布会现场见证了这一盛况，作为一名玩过"《NBA 2K》"系列多款作品的老玩家，对这个在全世界范围内独树一帜的篮球游戏系列在国内的推出自然充满了期待。而在宣布推出国行版之后，2K和星游纪还给现场玩家带来了另一个令人振奋的消息：《NBA 2K19》将加入中文解说。这是主机平台首款实现全中文解说的篮球游戏，也标志着"《NBA 2K》"系列在本地化的道路上探索得更加深入。

只可惜，由于各方面的原因，《2K19》的国行版迟迟无法按照预计的日期推出，直到今年6月才姗姗来迟，而我们也终于能一睹这款作品的真实面貌。

# 无处不在的中国元素

近年来，随着 NBA 在中国的热度持续升温以及国内游戏市场的进一步扩大，“《NBA 2K》”系列也开始出现了越来越多的中国元素。例如全明星赛和农历新年时比赛记分牌的剪纸设计、《2K18》生涯模式主角的华裔女友等等，在最新作《2K19》中，这个“传统”同样被延续了下来。不仅如此，相比以往的作品，《2K19》出现的中国元素变得前所未有得突出，原版如此，国行版亦如此。

## 来自中国的落选球员AI




对中国玩家来说，《2K19》生涯模式的序章部分可能要比以往的《2K》都要来得更加亲切。尽管主人公 AI 身上仍然延续了历代主角的草根、逆袭形象，但此次他的起点却不是街球场，不是大学联赛，而是中国球迷十分熟悉的 CBA 赛场。作为一名 NBA 的落选秀，AI 带着满腔的失意加入了上海猛熊队，开启了他的 CBA 征程。

在 AI 说长不长，说短不短的 CBA 生涯中，玩家将体验到一段极具中国特色的球员生活。无论是比赛球员的中国面孔，还是解说和教练的中文语音（虽然有些配音很蹩脚），亦或是上海的繁华街景，相信都会令许多国内玩家倍感熟悉。虽然游戏里的中国在还原度上仍然有所欠缺，很多关于文化和互动方面的内容基本上都是“外国人眼里的中国”，但作为一款主打 NBA 的游戏，能够拿出如此多的篇幅来描绘主角的 CBA 征程，足可看出 2K 对中国市场的重视程度。

## 本地化的球员名单

如果说《2K19》生涯模式序章的中国元素可以在任何版本中体验到，那么本地化的球员名单则是国行版的专属福利。早在《2K18》的国行版中，就已经实现了球员名字的全中文显示，这一特色不出预料地被延续到了《2K19》的国行版中。有了本地化的球员名单，国内玩家就不必再在一大堆复杂的英文名字前望而却步，无论是寻找心仪的球星，还是在王朝和经理模式管理你的球员，都将变得更加简单。

■游戏序章还有一段主角与友人一起玩老 2K 的场景，AI 操作的队伍正式姚麦时期的火箭队。



■在生涯模式的序章中，国行版对其中虚构的 CBA 球队的球员名也进行了汉化。



# 首次加入的中文解说

中文解说是《2K19》国行版的独占内容，由国内知名篮球解说杨毅、苏群、杨健担任配音员。在此之前，除了国内腾讯代理的线上篮球游戏《NBA 2KOnline》加入了中文解说以外，篮球游戏，特别是在主机领域，中文解说仍然是一片空白。本作中文解说的规模要远比《2KOnline》大许多，台词量达到了数万条，并且严格对应英文解说进行转录，同时也会在其中加入个性化的表达。例如杨毅在 NBA 解说时的口癖“厉害极了！”，玩家就有机会在游戏的过程中听到类似的台词。

# 高质量的联机体验

长期以来，联机质量一直是困扰国内大部分 2K 玩家的游戏体验的一大难题，在不借助其他外力的情况下，光靠裸连很难能得到一个完整的线上体验。特别是“《NBA 2K》”系列发展至今，生涯模式的公园以及梦幻球队模式早已成了游戏的两个核心部分，线上质量的优劣将直接关乎玩家的游戏体验，毕竟谁也不想在公园和人打街球或者在梦幻球队中打 5V5 争霸赛时因为延迟问题而输掉比赛。

和前作一样，《2K19》国行版在联机时同样采用了星游纪提供的国内服务器，为玩家提供了一个稳定的线上对战服务。除了多人比赛中感受到的动作延迟大幅降低以外，玩家在游戏载入界面的等待时间也大大降低。




尽管到来的时间有点晚，但《2K19》国行版仍然向玩家展示了其最大的诚意。无论是无处不在的中国元素、还是亲切的中文解说以及流畅的线上体验，都证明了它仍然是目前最适合国内玩家、本地化做得最好的篮球游戏。在 NBA 官方对中国市场越来越重视的今天，2K 与星游纪的紧密合作无疑能够从游戏层面上进一步推广篮球以及篮球游戏在国内的流行。我们衷心希望在接下来的《2K20》乃至今后更多的《NBA 2K》游戏中，我们能够看到更多本地化更加深入、拥有更多中国元素的国行版游戏。

文 80后写稿佬 编 稀饭 美编 雷普利

# bend STUDIO ——往日不再，继往开来



**序**

在开始正文之前，笔者想先问大家一个问题，说到索尼旗下的第一方工作室，大家会第一时间想到哪个？

是“GT 赛车之父”山内一典领衔的 Polyphony Digital 工作室，还是因为制作“《战神》系列”而传世的圣莫妮卡，或是因“《古惑狼》系列”和“《神秘海域》系列”而声名远扬的“顽皮狗”，甚至是因为“《杀戮地带》系列”以及《地平线 零之黎明》而名声大噪的 Guerrilla Games？相信无论是哪一个，恐怕都会比我们今天要提到的主角更加声名远扬。

不过在今年，作为索尼第一方工作室里并不特别广为人知的其中一员，曾经创作过“《虹吸战士》系列”和《神秘海域 黄金深渊》的 SIE Bend Studio 重新走入大家的游戏世界里，并且借助 7 年磨一剑创造出的《往日不再》，向大家展示了他们在这些年里获得的进步。

## ○ Bend Studio的前世

在 Bend Studio 成为如今我们熟悉的 SIE 旗下工作室之前，其实走过了一段很长的道路。

1979 年，在剑桥——这里指的不是英国那个拥有知名学府的城市，而是紧邻美国马萨诸塞州，和波士顿市隔河相对的一座小城——一家新的软件开发企业成立了，其名为 Infocom。

公司的其中一名联合创始人名叫马克 · 布兰克（Marc Blank），他和几个麻省理工动态模组成员开发了电子游戏史上最早出现的其中一款文字冒险游戏《魔域》（Zork）。

“Zork”原本是麻省理工一个未完成的计划中的黑客俚语。创作者们原本计划将完成的游戏换上当时流行的名字 :《地下城》（Dungeon）。但对游戏史稍有了解的朋友也许都知道，“地下城”一词是随着《龙与地下城》而大受欢迎，自然也成为了《龙与地下城》出版商的禁脔。于是在收到了商标违反通知后，Infocom 将游戏改名为《魔域》。

Infocom 成立的最初目的就是将《魔域》移植到当时的雅达利和 Commodore 等新兴个人电脑之上，这是一个相当不错的想法，但可惜最终未能实现。因为 Infocom 在 1986 年被动视收购，并且在三年之后便被关闭，公司成员们不得不分道扬镳，却也有人最终殊途同归。

1993 年，布兰克联系前同事迈克尔 · 贝林（Michael Berlyn）成立了“Blank, Berlyn and Co.”，公司初期的主营业务是为世界上第一款掌上电脑（PDA）——“Apple Newton”——开发体育类游戏。但是很快，他们的野心就不仅仅局限于 PDA 领域。




当他们想要拓展到更广阔业务领域时，公司那拗口而且过于个人化的名字也是时候做出一些改变，以方便传播和沟通，于是他们将工作室改名为 Eidetic，并开始拓展主机市场。当年 SCE 的新主机 PlayStation（后文以 PS 简称）是他们主要的开发平台。不过他们的第一个工作却是和贝林上一份工作有关。

贝林上一家效力的公司 Accolade 原本想要用当时风行全球的“奇多豹”形象，打造一个类似于“马力欧”或者“索尼克”这样的吉祥物形象，但是包括贝林在内一众主创们希望自己创作一个全新的角色，所以并没有支持公司去支付昂贵的授权费。

受到上世纪 30 年代动画和“《索尼克》系列”的启发，贝林试图打造一部弱化故事线和利用文字冒险推进流程的游戏，为了研究这种游戏模式，贝林每天沉浸在“索尼克”的世界超过十个小时，终于摸清楚了游戏的魅力之处——游戏画面的上下跨度、宽广度以及犹如冲浪般流畅的行动令其倾心不已，并且最终说服了老板接受了他的这个创意，再经过几番周折，终于定下了诸如主角 Bubsy 的“山猫”形象以及类似于“大众甲壳虫”的敌人形象，著名的平台动作游戏《大笨猫》（Bubsy）便由此而诞生。

但是在“《大笨猫》系列”首部作品完成之后，贝林就离开创作团队，并且和布兰克开起了自己的公司。从贝林对于续作的态度来看，这次离开多少有些不欢而散的味道。

然而，在经历了两部平庸的续作之后，Accolade 不得不邀请贝林重新执掌系列的开发。

此时已经身为 Eidetic 老板的贝林答应重回“《大笨猫》系列”领导开发岗位，但条件是新作必须由 Eidetic 开发，并且游戏也“必须换一种形式”。在九十年代中后期，所谓的“必须换一种形式”是什么？大概很多玩家都能猜到答案，那便是 3D 化。

PS 的到来开启了游戏的 3D 时代，也给许多 IP 提供了寻求突破的契机，但同时也是极大的挑战。

没有任何 3D 作品可供参考，也没有使用 3D 绘图工具的经验，甚至连 PS 的 3D 渲染性能如何也没搞清

楚，Eidetic 制作团队必须从零开始摸索着前进。

1995 年 4 月，布兰克、贝林带领着一个 8 人团队开始了新游戏的制作，他们用了接近一年的时间才将《大笨猫》的故事搬到了 3D 世界，在那个立体的空间里，主角 Bubsy 可以自由旋转视角并做出一系列的奔跑跳跃动作，对于这家工作室来说算是一个突破，但这远远不能成为他们战胜同时期作品的卖点。

《大笨猫 3D》可以说是被内外夹击之下落败，在游戏上市的前后，任天堂正式推出了自家的 N64 主机，首发游戏之中就有一款划时代的作品《超级马力欧 64》，不仅带来了耳目一新的"马力欧式"游戏体验，在 64 位主机的强悍机能支持以及任天堂数以百计开发人员的努力之下，马力欧大叔在完全 3D 化的箱庭世界里能够流畅地奔跑跳跃，对于整个游戏界来说这都是具有划时代意义的进步。

相比之下，《大笨猫 3D》受限于机能，游戏里的那空荡荡的场景和《超级马力欧 64》比起来就显得相形见绌。不过主机性能的差距尚算非战之罪，毕竟是两个平台之间面向的玩家群体和需求还是有一定区别，而且《大笨猫 3D》和《超级马力欧 64》之间的体量也不具备可比性。

但随后顽皮狗开发的《古惑狼》面世，让《大笨猫 3D》在同一平台上也有了一个强劲的内部对手。当他们在当年的 E3 上看到了《古惑狼》的演示之后，虽然很不服气，但也深知自己输了。

"尽管他们（指'《古惑狼》系列'）没有宽广的场景视野，但是他们拥有无数的纹理材质、许多精彩的特效和动画……"Eidetic 创意总监约翰 · 加文（John Garvin）在接受采访时如是说，"最后他们赢了，就是这样。"




## ○ 从第三方到第一方

幸运的是，Eidetic 并没有失去一切，SCE 对《大笨猫 3D》看法并不如外界那样充满悲观，《大笨猫 3D》在景深和分辨率上表现颇具特点，这和 SCE 的下一步愿景十分吻合。

Eidetic 很快就迎来了新的工作，SCE 给他们带来了一个新的订单，《大笨猫 3D》败在了《超级马力欧 64》手下，这一次，他们有机会向 N64 做出一个漂亮的还击。

当年《007 黄金眼》在 N64 上取得了不错的成绩，除了 IP 以及主机的加成以外，伤害计算机制的成功引入，让玩家可以通过攻击对手不同部位得到不同的射击效果，由此衍生出今天大家热衷的"爆头"，更是游戏备受追捧的原因。

SCE 也想要一款这样的谍战潜入和枪战类游戏，便向有一定 3D 游戏开发经验的 Eidetic 提出了制作同类游戏的需求，不过那时候的 Eidetic 并未得到 SCE 的直接领导，而是交由 SCE 旗下 989 工作室进行相应的发行和指导工作。

新作最初是由 989 工作室的一位制作人构思，但是这一页的大纲只有" Syphon Filter"（虹吸战士）这个名字以及基础的游戏玩法机制，没有情节，没有角色，也没有故事，Eidetic 需要从零开始制作。

相比创作的"自由"，这个项目带给了制作团队更多的是焦虑和恐惧，尽管将三种元素结合起来，大家第一时间想到了同时期的"《合金齿轮》系列"（Metal Gear），但对于当时的 Eidetic 而言，他们是在新作的开发进行了一年多之后才知道这款游戏的存在，也就不存在着什么借鉴作用，除了《007 黄金眼》能够提供参考外，在其他方面他们还得继续摸着石头过河。




稍微令人宽心的是，开发团队成员增加到 13 人，其中包括了如今 Bend Studio 的创意总监加文，他的加入令游戏有了颇为积极的转变。

游戏最初的故事是一群科学家被绑架，被带到一个巨大的地下综合设施，一个野心家强迫他们建造一个时间机器……显然，这是一个颇为老土的主题。

加文将主线加以改造，除了重心转移到特工加布里埃尔 · 洛根（Gabriel Logan）追查国际恐怖分子埃里希 · 罗默（Erich Rhoemer）的故事之上，更重要的是他重新定义"Syphon Filter"，这个词实际上是一种致命的"可编程"病毒的代码。

玩家们虽然同样能够在小说电影中找到相似的桥段，但是对于当时的游戏而言，这种套路还算新鲜。

这只是《虹吸战士》开发过程的开始和缩影，摸着石头过河是一个极其艰辛的过程，需要大量的试错和推翻重做，不断地优化剧情、修改机制、调整关卡次序，而其中最重要的是，他们必须把自己到底要做些什么弄清楚。这些都是知易行难的事，于是错过期限也是常态，项目也几度面临被腰斩的危机。

幸好，作为游戏发行方的 989 工作室的老板最终还是给予了足够的信任，让 Eidetic 得以不断渡过难关。

为了达到来自 SCE 和 989 工作室的要求，制作团队有接近一年的时间是在"Crunch Mode"状态下度过，这个词对于大家来说可算是熟悉而又陌生。

简而言之便是"赶工"：上级变得一言堂，不断压榨员工的劳动力，将原本常规的开发流程打散，各部门各自加速完成自己分配到的工作，然后将各部分拼合，使得游戏一直处于可以进行 DEMO 状态。直到游戏正式发布前的几周，Eidetic 依旧在调整关卡，梳理节奏和流程问题。

既然是"赶工"，自然有很多特殊的情况，Eidetic 并没有按照惯例，从演员工会之中招聘合适的演员来扮演主角洛根，而是找来一名来自加州湾区的卡车司机来出演；游戏也并没有过多的剧情对话，整个游戏下来对话只有 13 页纸。

但是这并不代表 Eidetic 放弃了剧情上的演绎。

他们坦承当时只有相当低的动画渲染成本，甚至连角色都是"盒子形"手部，但是他们依旧选择这样做，以节省成本来保证叙事体验更加流畅完整。同时，他们也想尽办法，甚至不惜放弃对一些部分的雕琢，以取巧的方式来换取更多的体验。

例如其中一幕，主角必须穿着燕尾服潜入一个正式场合去监视某人，这自然需要设置额外的服装和许多动作捕捉以及动画。制作团队于是换掉了一些 NPC，并制作了一些非常低预算的动画，让 NPC 们站在一旁喝鸡尾酒。

游戏开始后，玩家只能听到派对的音乐，却无法再回到举行派对的房间。这种状况在今天看来无疑是极为避重就轻的粗糙手法，但在当时并没有引起玩家们的过多不满。

潜入地铁和官邸等设施所带来的真实的新鲜感，加上能够在城市里与恐怖分子开战的刺激，让玩家们一下子爱上了这款游戏。《虹吸战士》的销量和口碑一同起飞，第一年就卖出了超过百万份，并且发展成一个相当不错的 IP，让 PS 试图压制 N64、坐稳当世代主机王者地位的斗争中又多了一件可用的"重器"。

《虹吸战士》的成功让 Eidetic 和 989 工作室长舒了一口气。整个团队得到了"整整"一个礼拜的假期，然后再度开始起航。

但加文和另一位主创理查德 ·

汉姆（Richard Ham）却不能休息，他们被领导们要求开始为续作撰写剧本。新作的故事紧接着第一部的剧情展开，这一次恐怖分子的目标对准了美国政府。

有了第一次的成功经验，Eidetic 的开发工作踏上了正轨，当开发成员们从假期中回归，他们用了一年时间将两位主创的故事蓝图变成了事实。游戏增加了多人模式算是不小的进步，这也是工作室之后一直致力精进的方向。但更重要的是，他们的成功更像是“天助自助者”。

在“9 · 11”事件发生之前，恐怖主义、生化武器以及政府秘密机关等话题并不会像如今那样频繁地出现在媒体之上，军事小说大师汤姆 · 克兰西，因为在小说中成功地预告了“9 · 11 恐怖袭击”而名声再登巅峰，他的小说改编游戏也迎来了一个新的爆发。

“《虹吸战士》系列”同样颇具预见性地将这些“打击恐怖主义”的元素放到了游戏之内，在那件惨绝人寰的悲剧发生之后，欧美玩家需要击破一些“假想敌”来缓解心中的各种负面情绪，于是能够给予恐怖分子迎头痛击的《虹吸战士 2》便成了玩家们争相追捧的对象。

“《虹吸战士》系列”和 Eidetic 连续的成功，使得索尼动了将 Eidetic 收归旗下成为第一方工作室的念头，而 Eidetic 也没理由拒绝 SCE 这位“伯乐”。

这次收购相当顺利，SCE 甚至赶在《虹吸战士 3》面世之前，就将这家表现出色的工作室以及这个不错的 IP 收归旗下。而因为 Eidetic 总部地处美国俄勒冈州的本德市，按照索尼的习惯，这里很自然被命名为 SCE Bend Studio。

## ○ 十年间的高低起伏

从 1997 年到 2007 年，Bend Studio 一直都在为“《虹吸战士》系列”忙碌，十年 7 款游戏，从陌生到熟稔再到老套。

明显地，Bend Studio 也在其中寻求变化，除了登陆平台的变迁之外，在 2004 年推出的《虹吸战士 最后关头》之中，玩家不再扮演系列的主角洛根，而是一个自创的角色，此外游戏中还有其他一些 RPG 游戏中的元素，包括升级系统以及解锁武器。游戏也采用了非线性流程和开放性结局设计，让玩家可以有更多的选择，得到更多的体验。但是这远远不足以打动玩家和媒体。

随着游戏硬件的发展，越来越多厂商发现了潜入类游戏的魅力，在众多资源堆砌之下，大作频繁出现，大有后来居上的态势。相比之下“《虹吸战士》系列”就显得后继乏力，再加上系列已经进入第四部，难免会产生审美疲劳。

在完成《虹吸战士 最后关头》之后，Bend Studio 将 IP 重心更多地转向了掌机领域，而且与 PS2 版本形成了鲜明的反差对待：“《虹吸战士》系列”最后三部作品《黑镜》、《洛根之影》以及《搏击行动》都登陆了 PSP 平台。其中前两者都是先行登陆 PSP，然后再正式公布 PS2 版，但比起传统意义上的“移植”游戏，两者之间的关系颇为微妙。

以《虹吸战士 黑镜》为例，一方面游戏的许多内容都是在 PS2 的开发工具上进行，但受限于 PSP 的机能和键位设计又不得不精简游戏体验，不过为了让 PSP 玩家保有些“特权”，PS2 版本被阉割了联网功能，使其更像是一个单机升级补完版。

系列固有顽疾加上开发策略上的倾斜，再加上 PS2 版本面世时，主机世代的更迭已然逐步深入，最终使得两个作品的 PS2 版本只能得到勉强及格的评价，远不如 PSP 版本的出色。

至于《搏击行动》，本身是开发《洛根之影》时未完成的多人联机模式，最后为了配合 PS Store 登陆电脑客户端而独立开发成一款作品。游戏以多人联机对战为卖点，支持八人 Ad-Hoc 无线对战，玩家甚至可以在基础地图之上进行修改，制作全新的关卡。这种玩法得到了不错的反响，虽然不能挽救“《虹吸战士》系列”的命运，但也给 Bend Studio 不错的启示。

在试过了所有求变的办法之后，暂时将陷入低谷的“《虹吸战士》系列”冷藏，再度重新出发，或许也是件好事。

## ○ 弯路并不是歧途

从 2008 年到 2012 年，Bend Studio 进入了一个过渡时期，褪去了“《虹吸战士》系列”带来的光环，他们需要积累更多的新技术、资源和见识来打造新的 IP。当然，在此期间，他们还需要活下去。

因此在这个阶段，Bend Studio 分别和 SCE 的两大皇牌——Insomniac 以及“顽皮狗”产生了联系。

说到这两家工作室，可谓是名副其实的“一衣带水”的关系，除了引路人都是马克 · 切尼之外，两家工作室还曾共用一层办公室，也分别创造过“古惑狼”和“小龙斯派罗”这两个堪比吉祥物的游戏形象，双方在技术上乃至“感情”上交流颇多，也相互促进着对方进步，而 Bend Studio 的出现，为两家知名开发商之间的纽带又加添了一重缘分。

Bend Studio 也延续了自己的“传统”，在索尼某一代游戏机的晚期推出一个颇为不错的作品。“《抵抗》系列”原本是由 Insomniac 开发，当 SCE 准备将 IP 移植到掌机平台时，则选择了将任务交给 Bend Studio。

这是 SCE 当时常用的策略，譬如《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》就是由 Ready at Dawn 工作室操刀，这样一来可以避免原本的开发商分心他顾，也可以让其他工作室得到制作大 IP 作品的经验，还能加入更多新的创意。

Bend Studio 的 8 名主要成员精心制作了一段 DEMO，演绎了《抵抗 灭绝人类》与《抵抗 2》之间，主角格雷森如何在满目疮痍的欧洲战场上与巨大的怪物战斗，而和原作 FPS 的游戏模式不同，Bend Studio 选择了 TPS 模式，为系列带来了既相似又不一样的新鲜感。

这成功打动了 Insomniac 的管理层，Bend Studio 得以和 Insomniac 团队共事一段时间，了解“《抵抗》系列”并为新作做好了准备，最终花了两年时间打造出《抵抗 惩罚》（Resistance: Retribution）。

“《抵抗 惩罚》给了我们更多的开发自由，让我们拥有可以飞翔的敌人和穿电甲的敌人，这是之前现实类的谍战游戏中无法实现的。”加文在谈到新项目时兴奋地说到，而他自己也将这些年来得到的创意融入到新作之中。

加文将这个完全独立的外传故事巧妙地放在《抵抗 灭绝人类》与《抵抗 2》剧情发生的时间点之间，同时又和两者产生呼应。

在作品中也不像其他掌机外传作品那样沿用旧有主角，而是打造了一个极具矛盾和悲情色彩的主角格雷森，三年前他在转化中心看到了被奇美拉转化的兄弟，不得不亲手杀死对方。此后格雷森在英国的战场上相当活跃，却因为擅自离开军队而背上逃兵罪名，不过因为受到法国游击队的邀请，身负罪名的格雷森来到了欧洲大陆，为取回兄弟的外套也为了击溃奇美拉的核心主塔，开始了战斗。

但随着战斗的深入，他发现身边人战斗的目的并不是那么简单……

《抵抗 惩罚》被 GameTrailers 评选为 2009 年“年度最佳 PSP 游戏”，有悬念又有反转的故事剧情绝对是其中的主要加分点。

而来自“《虹吸战士》系列”中日益成熟的多人联网模式，在《抵抗 惩罚》中开花结果，也为这款作品增色不少。

游戏提供了五种度身定造对战模式，既可以分成阵营夺旗之争，也可以进行感染和反感染的对抗，还有草木皆兵的殊死搏斗。



《抵抗 惩罚》多人在线服务直到 2019 年初才正式关闭，可见其在玩家当中有多受欢迎。

除了带给玩家们欢乐，《抵抗 惩罚》也带来了不错的口碑和销量。然而奇怪的是，假如“《抵抗》系列”登陆到新的掌机平台，也应该是由 Bend Studio 继续操持才对，但负责 PSV 上杀手级画质作品《抵抗 燃烧苍穹》(Resistance: Burning Skies) 开发的却并不是他们，而是那段时间深受 SCE 赏识的 Nihilistic。

事实上，加文曾经花了六个星期的时间起草《抵抗 惩罚》续作的大纲，并且在 PSP 上制作了一个 DEMO，但因为种种原因，这个作品胎死腹中。加文只能将所有的经验以及新作的构思，转交给 Nihilistic 的小伙伴们。

塞翁失马焉知非福，SCE 并没有亏待为他们默默耕耘的 Bend Studio，也没有任由其才华留在 PSP 世代。于是后者又迎来一个新 IP 的改编任务，将顽皮狗工作室的“《神秘海域》系列”搬到新掌机 PSV 之上。

那就是 PSV 上的第一方作品之一：《神秘海域 黄金深渊》(Uncharted: Golden Abyss)。

顽皮狗和曾经是 Eidetic 的 Bend Studio 这对在初踏足游戏业界时结成的“冤家”以这种方式走到了一起，让人不得不感叹世事沧桑。

按照惯例，Bend Studio 也和顽皮狗共事了一段时间，尽管有了和 Insomniac 共事的经验，但是“顽皮狗”的高标准严要求还是让 Bend Studio 的成员感受到巨大的压力。

但压力也是很好的助力，顽皮狗慷慨地借出动作捕捉和录音工作室，让一向在画面处理方面稍显不足的 Bend Studio 得到了很好的锻炼机会。他们在新作中打造了超长的剧情动画，很好地讲述了“《神秘海域》系列”主角德雷克在找寻名为“黄金深渊”的传说之城时发生的故事。

《神秘海域 黄金深渊》在故事表现形式上有着良好的表现，除此之外 Bend Studio 还很好地探索和利用了 PSV 的特色机能：在保留传统的键位操作同时，添加了触摸和手势来实现瞄准和控制，玩家可以在德雷克攀爬过程中直接点击屏幕上的位置来实现主角的移动或是在探索的过程中捡拾物品，大大减少了误操作，也让官方对本作“更注重探索而不是枪战”的设想得到更好的实现；当然，有德雷克的地方还是少不免枪林弹雨，在战斗时玩家可以通过 PSV 的位移来实现精确瞄准，比起摇杆控制更有沉浸感也更准确。

2011 年圣诞节后推出的《神秘海域 黄金深渊》获得了颇高的赞誉，还获得了 PlayStation 颁发的“年度游戏白金奖”。随后不到一年，Bend Studio 又推出新作——名为《神秘海域 宝藏争夺战》的卡牌对战游戏，游戏可以和《神秘海域 黄金深渊》进行联动，而且作品中“《神秘海域》系列”里的主要人物悉数登场，让玩家能来一场“穿越时空”的对战。

可惜的是，Bend Studio 并没有推出真正意义上《神秘海域 黄金深渊》的续作。当中的原因和考量有很多，或许是因为 PSV 的战绩未如理想，但更多的原因应该是 Bend Studio 在这些外传作品中已经收获了足够多的经验，自身也发展成一个超过 100 名员工的中型工作室。

虽说只能为别人家的 IP 制作外传游戏多少有些“不务正业”，但 Bend Studio 走过的这段弯路并不是误入歧途，当一切“往日不再”，他们有更多的主动权去做自己想要创作的游戏。

## 〇 挥别往日与继往开来

一个优秀的工作室，往往能够开发出最初爆红的 IP 之后，还能开发新的话题之作。就以和索尼有着密切关系的开发商为例，顽皮狗可以在《古惑狼》之外，创造出“《神秘海域》系列”；Insomniac 除了《小龙斯派罗》，还有“《瑞奇与叮当》系列”和“《抵抗》系列”，去年的《漫威蜘蛛侠》也一度成为热门话题；Guerrilla Games 也在“《杀戮地带》系列”之外开拓了《地平线 零之曙光》。

在完成了《神秘海域 宝藏争夺战》的开发之后，Bend Studio 开始了近 7 年的沉寂，甚至完全错过了 PS3 的反击之战，这显然不符合 SCE 的表面利益，当中的理由在今天看来并不难揣度。

作为 SCE 的第一方工作室，当 PS4 蓄势待发之前，Bend Studio 就已经回归到原创 IP 的道路上。经历了一年多的筹备，随着 PS4 展露出强大的生命力，Bend Studio 的开发过程也已经渐入佳境，2015 年 1 月，Bend Studio 开始全面着手新作的开发，而这款作品就是《往日不再》。

新作采用了当时 EPIC 推出的最新引擎：虚幻 4，Bend Studio 的技术总监克里斯托弗·里斯 (Christopher Reese) 半开玩笑地宣言这款作品会“将 PS4 带到一个从未到达过的境界”。虽然他看来显得信心十足，但对于一个中小型开发商而言，要制作一款真正意义上的第一方 3A 游戏，其实是一个极大的挑战。

《往日不再》是 Bend Studio 第一次在主机上制作的开放世界游戏，和一般以城市为依托的沙箱作品不同，《往日不再》将故事的主舞台放在了美国俄勒冈州——这也是 Bend Studio 所在地区——的荒郊野外。

病毒的侵袭使得无数人成为了“异变者”，地球上大部分的人类不再称得上是“人”，高楼大厦成为了人类社会文明的“遗迹”。

人们不再是守着网络“一人一个世界”，被异变者们驱逐出城市的幸存者，在人类文明大倒退之后，终于能够面对面地真实生活，不得不说是一种讽刺。

面对恶劣的自然生活环境以及不断进击的异变者，人们只能在自由开放的野外依据不同的环境构建各式各样的营地，也形成了各式各样的文化，发生各式各样的故事。

玩家所扮演的主角迪肯·圣约翰是一名生活在路上、游走于各营地之间的赏金猎人，也是这个人类在末日后构筑的新世界最好的见证者。

游戏有超过 30 个小时的主线故事线性流程，其中还有超过 6 小时的精美过场动画，在 PS4 Pro 的 4K 画面加持之下，这些过场动画呈现出电影般的品质。而这仅仅是《往日不再》所谓的“新境界”的其中一个表现。

2016 年的 E3 索尼展前发布会上，Bend Studio 公布了一段长达十分钟的《往日不再》实机演示片段。除了宽广的的探索世界以外，蜂拥而至的尸潮不断从四方八面涌至，甚至懂得“无孔不入”地包抄主角。

虚幻 4 引擎的强大性能确保了大量的异变者在运动时游戏还能顺利运行，当主角被逼至犹如孤岛一般的建筑之上，给玩家带来极大的视觉震的同时，也带来了生存恐怖的刺激。

这个演示也让《往日不再》这个新 IP 成为了那场堪称“炸裂”的 E3 发布会上其中一个亮点。

Bend Studio 所在的本德市位于德舒特河畔、喀斯喀特山脉脚下，是一个人口不足十万人的小城市，山水之间的景色给予了 Bend Studio 很好的参考，他们借用虚幻 4 引擎的性能将这些风光重现到游戏之中。

游戏有着极为广阔的视野，远景并不是贴图，而是真实演算的画面效果。这款作品甚至能模拟真实的气候变化，我们能看到乌云从远方飘至，天色变得昏暗，雷声滚滚，最后才是大雨倾盆而下；

而在近景之中，地上的植被会随各种情况发生变化，倾盆大雨在泥泞的路上形成一个个水洼，当云消雨歇，阳光透过林间茂密的树叶形成了达尔现象，映照在水洼之上，会折射出令人舒适的光芒；而到了冬季，白雪从天而降，会在地面形成积雪，让人沉浸在俄勒冈山间的景色之中。







相比起那些户户有汽车的“堵城”，摩托车在这里更为常见，也更适合穿越山间泥泞的羊肠小道，Bend Studio 近半数成员都骑摩托车上班，他们将自己对摩托车的特殊感情融入了到游戏之中，而且还下了不少苦功。

游戏极大程度上还原了驾驶摩托车时的状况，从挂挡加油、路上颠簸、各种甩尾和抓地等等驾驶细节，到对摩托车的维修、保养和升级等设定上近乎夸张的细分，甚至连那些高低起伏的道路以及路上看似是末日之中被迫弃置的“文明产物”，其实都经过 Bend Studio 的精心设置，用于锻炼和考验玩家的车技，催生了一段段精彩的飞车场景。

人、摩托车更是和山间地形形成了“绝配”，在恐怖的异变者暴走潮中，摩托车像是风暴中乘风破浪的扁舟，能给予玩家些许的安全感；而在那种披星戴月地赶路过程里，摩托车碾过水洼上倒映着身躯的“镜面”，车灯照射在黑暗的路面上，勉强照出一圈光斑，又给人一种孤独而宁谧的感觉。

当然，这只是游戏给予我们的部分表象，白天的山上随时会出现尸潮，夜间异变者退去，危险的源头又变成了人类。物资的短缺让人类随时化身成为暴徒，偷袭旅途中的主角。

为了与那些对主角抱有敌意的据点“打成共识”，玩家需要对这些据点进行“攻略”。解决据点的方式选择相当自由，既可以像特工洛根那样秘密潜入逐个击破，也可以像德雷克那样端起枪硬碰硬，甚至可以引来异变者暴走潮，削弱对方的力量再坐收渔翁之利……

而作为游戏其中一个重要卖点的“暴走潮”，在流程最初的确给玩家带来了极大的麻烦，似乎逃命才是惟一且正确的选择。

不过到了后期，当玩家的装备得到提升，再利用各式地形、陷阱和其他人为助力，也是可以团灭暴走潮的，而且还颇有成就感。

从某种意义上说，《往日不再》集合了 Bend Studio 过去作品的优点并且加以创新。也正因如此，似乎足以让《往日不再》对得起 Bend Studio 多年的开发投入和玩家长久的期待。

但实际情况并非完全如我们想象。

尽管有着充足的开发时间，但是 Bend Studio 最后还是跳票了。《往日不再》原本打算在 2018 年推出，但是因为技术上的原因不得不跳票到 2019 年 2 月，随后又因为这个节点会有《圣歌》和《地铁 流亡》两部 3A 大作上市，SCE 决定再度延后发售日期。

《往日不再》不得不推迟到 4 月才正式发售，但当诸多提前测评公开之后，游戏的缺点也开始为人所知，诸如掉帧、关卡重复等问题影响了媒体的评价，Bend Studio 只能尽快推出补丁，以修复这些问题。

幸好，玩家们似乎对于 Bend Studio 的努力相当认同，《往日不再》在 Metacritic 上的用户评分达到了 8.1 分，好评率近 80%，而更重要的是，玩家还用自己的钱包为游戏投票，《往日不再》在英国的首周实体销量已经超过了 2019 年的所有其它游戏。

而在日本，《往日不再》不仅是最火热的游戏，甚至仅用两周时间卖出了 14.8 万份，超越了《战神》《底特律 化身为人》《最后的守护者》等大作在日本的销量，可以算是成绩喜人，也可以算是对 Bend Studio 所做出努力的一种肯定。

## 结

从最初登陆 PS 的惨败，到借“反恐战争”崛起，再因审美疲劳和竞争对手的强大而陷入低谷，不得不成为外包商，“委身”为曾经击败自己的对手制作外传 IP，“卧薪尝胆”积蓄经验，再用一部不错的作品证明自己的实力……一如穿越喀斯喀特山脉上蜿蜒的起伏的山道，SIE Bend Studio 走过了一段漫长而又曲折的道路，只知从何处而起，不知哪处是终站。

不过既然《往日不再》还是创造了属于他们自己的成绩，起码证明了他们的努力并没有白费。我们不妨看看这个 SIE 旗下的第一方开发商，往后还能为我们带来什么惊喜。

文 纱迦 美编 01

作为 2016 年落地的三大专业 VR 头显之一，PS VR 在发售当年就超过了另外两部 Rift CV1 和 Vive 的销量总和。PS VR 成功的原因，一方面是价格相对便宜，不用花大几千去买头显再花万元左右去配置电脑；另一方面在于索尼是老牌的游戏厂商，在游戏市场有相当的号召力，自己也有强大的开发能力，还能扶持新兴的有想法但缺乏资金的初创公司和工作室。尽管 PS VR 相比另外两家的设备缺少定位跟踪的功能，但高性价比的 PS VR 依然大受欢迎。如今 PS VR 已经发售了两年半时间，其游戏阵容中既有主机大作的 VR 化，也有全新的 VR 新作，扶持的一些游戏项目也开始陆续到来。本期我们将为大家精选在媒体评价中得分最高的 10 款 PS VR 游戏进行介绍，大家可以看看是否还有一些自己没玩过的遗珠。



# PS VR十佳游戏巡礼

## 关于Metacritic

时至今日，游戏玩家应该都对大 M 网有所了解了。大 M 网的正式名称是 Metacritic，它其实并非游戏网站，而是一个专门收集对于电影、电视节目、音乐专辑、游戏的评论的网站。该网站会整合每个评价的分数再做出一个总评分做为这个项目的评分，由于其收录了全世界绝大多数权威媒体的分数，因此 Metacritic 的评分很值得参考。

Metacritic 虽然权威，但也存在其局限性。该网站的受众主要是欧美用户，因此收录的媒体评价也以欧美为主。众所周知，亚洲玩家和欧美玩家的口味是存在较大差异的，这使得一些专门面向亚洲玩家开发的游戏在 Metacritic 上的评价往往不高。前几年日本游戏媒体《FAMI 通》就被踢出了 Metacritic，也是惊煞了旁人。不过媒体评价这玩意儿，说重要很重要，说不重要也不重要。将其当成一项指标用来参考还行，过分迷信就失去本意了。拿 Metacritic 自己来说，很多游戏在媒体和玩家手里拿到的分数往往天差地别，正诠释了那句老话：高分信媒体，低分信自己。

言归正传，下面我们就为大家列出 Metacritic 上评价最高的 10 款 PS VR 游戏。




## 太空机器人 救援任务

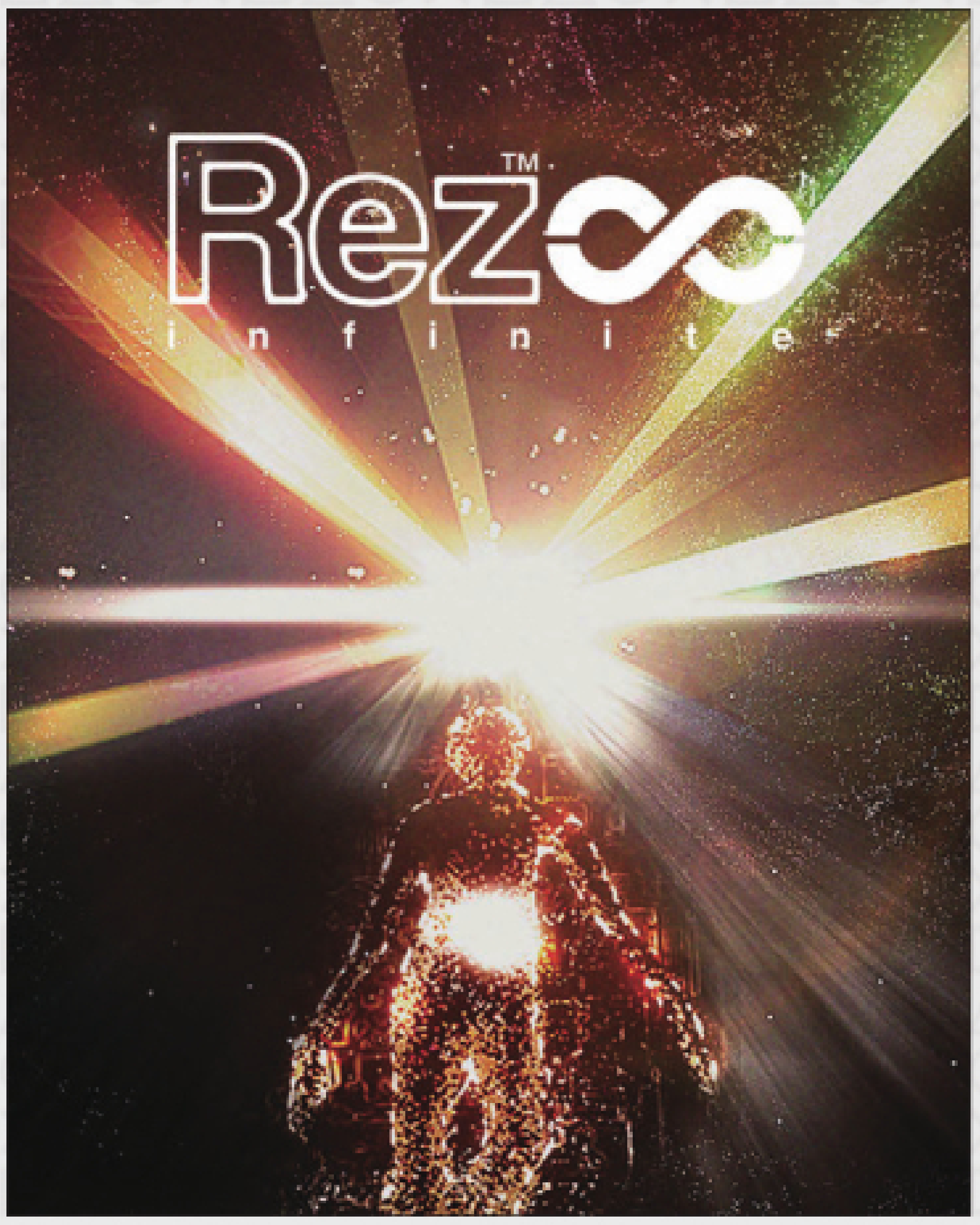
Astro Bot: Rescue Mission

发售日：2018 年 10 月 2 日
开发商：SIE
游戏类型：平台动作

Metacritic 评分：90　售价：308 港币　备注：支持中文，PS VR 专用

Metacritic 评价最高的游戏，果然还是 SIE 自己出品的《太空机器人 救援任务》。相信挺多玩家都还记得当年 PS4 的首发阵容中有一款名叫《游戏空间》（The Playroom）的免费游戏，里面玩家控制的是一个可爱的小机器人。后来这个小机器人在 PS VR 首发时再次登场，为玩家奉献了《虚拟现实游戏空间》（The Playroom VR）这款佳作。而《太空机器人 救援任务》是小机器人的又一次精彩演出，游戏采用第三人称视角，游玩时玩家只要坐在椅子转动头部就可以了。游戏收录了大量迷你游戏，玩法各不相同，总共有 5 个星球、20 个普通关卡、26 个挑战关卡以及大量收集挑战，更为难得的是还收录了很有意思的 BOSS 战。虽然 PS VR 的头显仅支持一人，但本作依然支持多人同乐，更兼玩法轻松有趣、画风清新可爱，绝对是过年放假时的聚会利器。玩家可以先下载体验版感受一下，另外前作《虚拟现实游戏空间》是免费游戏，同样值得推荐。






# Rez 无限

## Rez Infinite

发售日：2016 年 10 月 13 日
开发商：Enhance Games
游戏类型：动作

Metacritic 评分：89　售价：233 港币　备注：支持中文，对应 PS VR

《Rez》原本是前 SEGA 著名游戏制作人水口哲也于 2001 年在 DC/PS2 上推出的音乐游戏。它的玩法有点类似轨道射击，玩家通过锁定来消灭屏幕上出现的敌人，画面绚丽多彩，音乐动感无限。动作与音乐的完美结合，让本作在当时获得了极高的评价。水口哲也在 SEGA 期间制作了《太空频道 5》《音乐方块》等多款名作，从 SEGA 离职后他成立了 Enhance Games 工作室，致力于用各种新技术如 VR、AR、MR，来创造全新的游戏体验。《Rez 无限》作为系列暌违多年的新作，在画面、音乐方面大幅加强，还对应 PS VR，让玩家拥有更宽广的视野，并可以通过转头来追踪目标。在大幅增添了游戏的临场感的同时，也让这款经典游戏焕发出了惊人的魅力。虽然本作并非 PS VR 专用游戏，但只有使用 PS VR 才能真正体验到游戏的最大魅力。本作发售后倍受好评，曾荣获 TGA 2016 的最佳 VR 游戏奖项。值得一提的是目前本作在港服半价销售中，时间持续到 7 月 31 日。






# 俄罗斯方块 效应

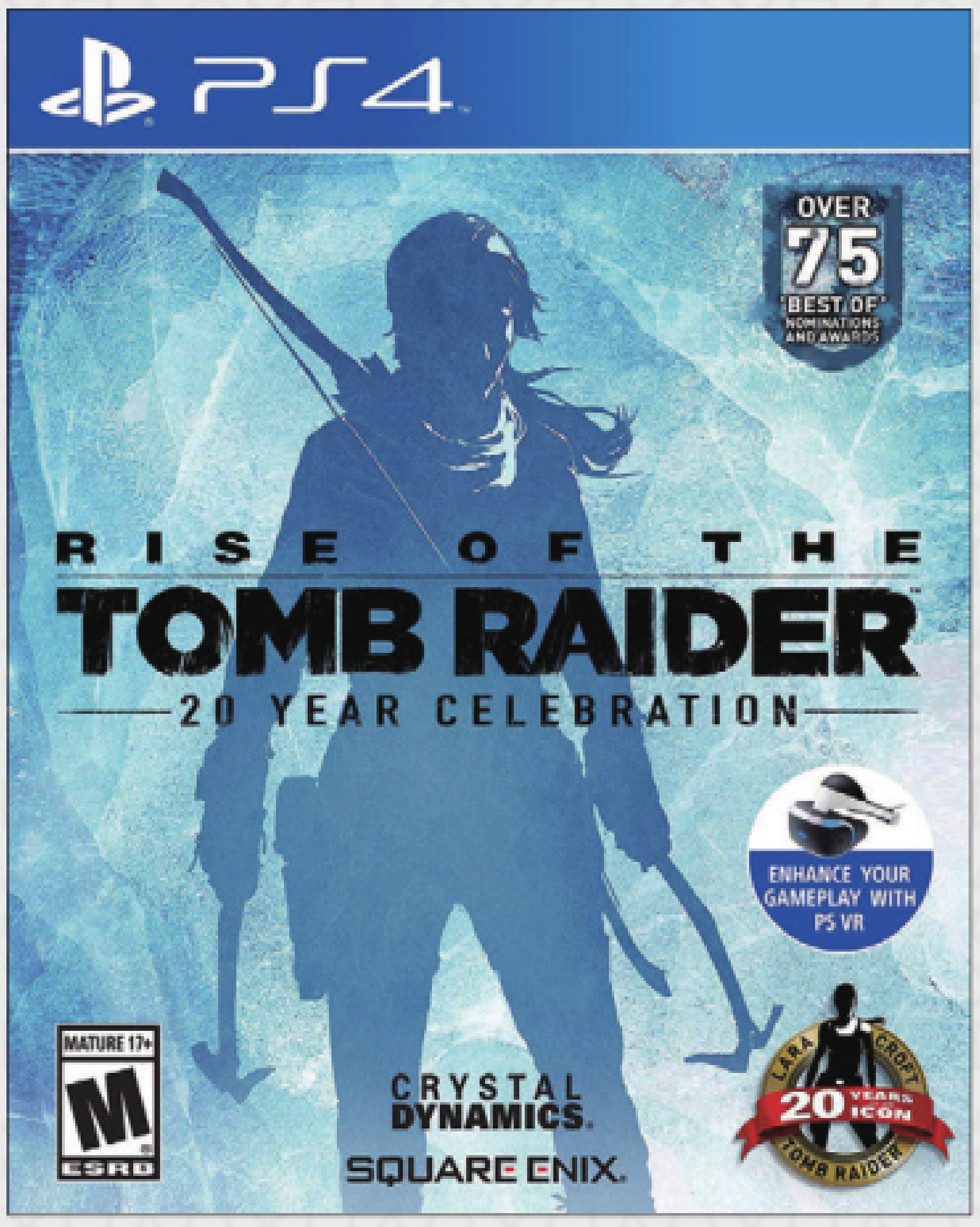
## Tetris Effect

发售日：2018 年 11 月 9 日
开发商：Enhance Games
游戏类型：益智解谜

Metacritic 评分：89　售价：268 港币　备注：支持中文，对应 PS VR

作为世界上最知名的游戏 IP 之一，这款《俄罗斯方块 效应》可以说是玩出了新花样。游戏的制作人之一是水口哲也，因此整体感觉和《音乐方块》十分相似，都是用绚丽多彩的画面配合恰到好处的音效，让玩家如醉如痴。（PS VR 排名前三的作品中，水口哲也独占两席，其深厚的游戏制作功力可见一斑。）游戏的核心玩法自然没有区别，特色是加入了名为 ZONE 的新系统，发动后被消除的方块不会消失，可以借此赢得大量分数，但高居不下的方块群也会让你挂掉的风险大增。游戏收录了超过 30 个关卡，不同关卡有不同的声光效果，让人对新的关卡总是充满期待。本作不仅收录了马拉松、无限等系列经典模式，而且有自己的独创玩法。用 PS4 Pro 游玩时能达到 4K+60 帧的最佳效果。本作并非 PS VR 专用游戏，不过用 PS VR 体验时可谓是临场感满载，这大概是“《俄罗斯方块》系列”自支持联网对战后最大的进步吧。本作目前也在降价销售中，记得在 7 月 31 日之前购买哦。






# 古墓丽影 崛起 20周年纪念版

## Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration

发售日：2016 年 9 月 27 日
开发商：Square Enix
游戏类型：动作冒险

Metacritic 评分：88　售价：475 港币　备注：支持中文，对应 PS VR

《古墓丽影 崛起》原本是 XOne 的限时独占游戏，一年后登陆 PS4 游戏。作为晚一年的补偿，又适逢系列 20 周年，于是游戏改名为《20 周年纪念版》，收录了所有 DLC，并追加了对应 PS VR 的内容。应该说本作之所以这么高分，完全是因为游戏素质不俗。DLC 内容也很出彩，包括收集资源在恶劣环境中求生的《坚韧不拔》、与神秘敌人斗争的剧情 DLC《芭芭雅嘎》、在大场景和丧尸战斗的《暗冷》、补完劳拉父母和家族剧情的《血脉相连》，还有双人合作的《劳拉的恶梦》，这使得奖杯数量达到了惊人的 125 个。不过在如此丰富的内容里，只有《血脉相连》支持 PS VR。利用 PS VR，玩家能以劳拉的主视角在自己的大宅中探索，应该说乐趣还是有的，但设计者显然没有太多 VR 游戏的设计经验。普通人在这个模式里玩上 10 分钟就会有眩晕的感觉，如果能坚持 20 分钟那就称得上是勇者了。游戏是好游戏，但如果是冲着 PS VR 而来的话，那还是算了吧。








# 继续说不会炸

## Keep Talking and Nobody Explodes

发售日：2016 年 10 月 13 日
开发商：Steel Crate Games
游戏类型：益智解谜

Metacritic 评分：88　售价：105 港币　备注：不支持中文，对应 PS VR

《继续说不会炸》是 PS VR 的首发游戏之一，但当时没有多少 PS4 玩家关注它，不过游戏在 PC 玩家中的评价可以说是相当高。《继续说不会炸》这个古怪的名字其实和游戏的内容有关，游戏开始后一名玩家被困在一个房间里，房间里安装有定时炸弹，时间一到就会爆炸。其他玩家则扮演专家，其任务是根据拆弹手册上的信息，提示房间里的玩家进行拆弹。游戏的最大魅力就在于，专家是无法看到炸弹的，因此游戏的玩法就是被困玩家透露自己看到的情景，然后专家根据反馈查看手册，将正确的方法提示给被困玩家。双方的交流是完成挑战的关键所在，这就是“继续说不会炸”这个名字的由来。本作并非 VR 专用游戏，不过使用 PS VR 临场感大增，此时头戴 PS VR 头显的玩家是被困玩家，而看着显示器屏幕的人则是专家。游戏支持最多 4 人同乐，不过缺点是游戏不支持联机，仅支持本地。另外游戏不支持中文，需要一定的英文水平才能顺畅地游玩。





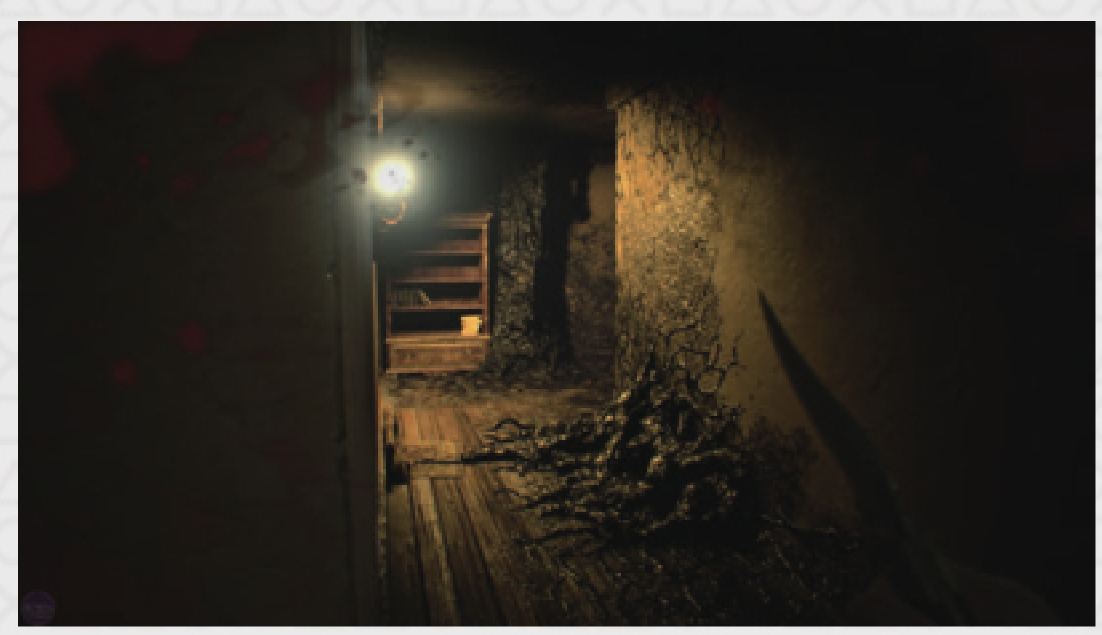

# 生化危机7

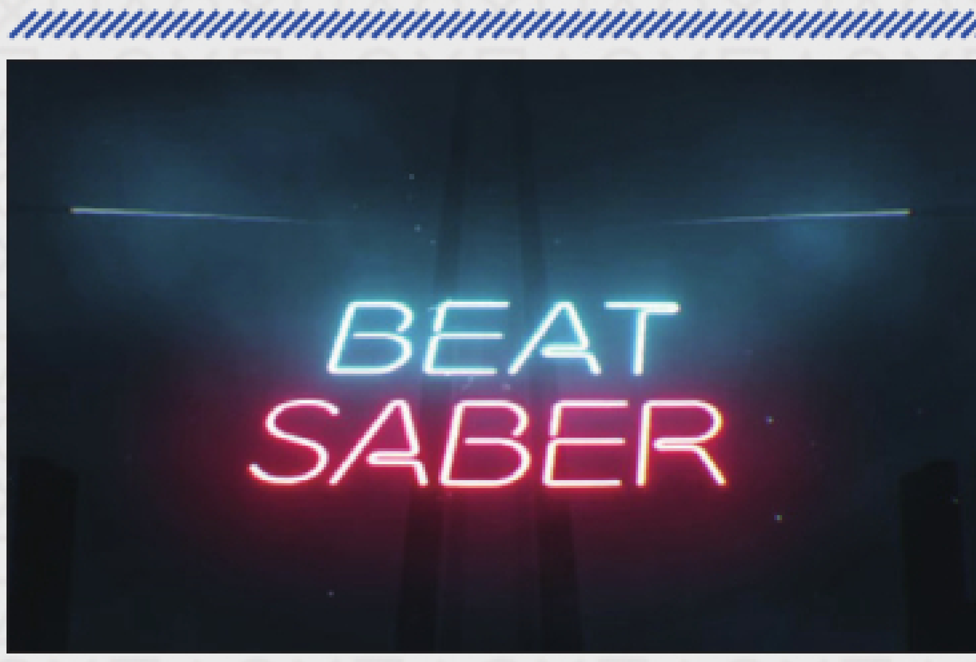
## Resident Evil 7: biohazard

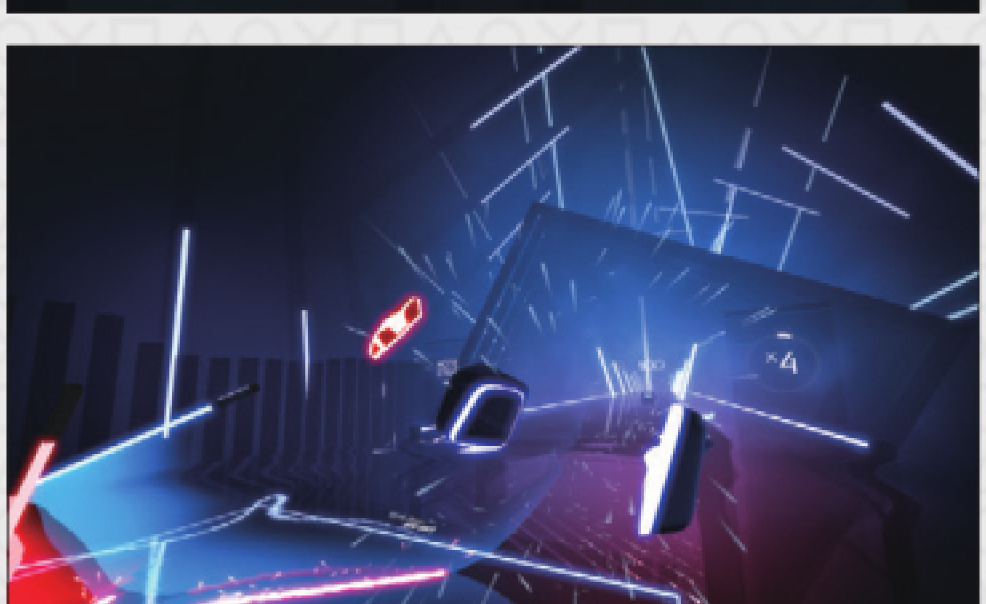
发售日：2017 年 1 月 24 日
开发商：Capcom
游戏类型：动作冒险

Metacritic 评分：86　售价：368 港币　备注：支持中文，对应 PS VR

并列第 6 的《生化危机 7》可以说是如雷贯耳了。本作是“《生化危机》系列”时隔近 5 年的正统续作，是系列自 4 代后的又一次重大进化。游戏大胆地采用了主视角，因此用 PS VR 体验时沉浸感和代入感极为出色。游戏的故事发生于 2017 年，地点是美国路易斯安那州的一间乡间大屋。全新的主人公伊森・温特斯因为收到去世 3 年的妻子米娅的电子邮件，前往邮件中提供地址，结果卷入惊天阴谋之中。游戏的主题虽然仍是在陌生环境中求生，但总体更偏向解谜和道具管理，战斗以尽量回避为主。作为一款对应 PS VR 的游戏，本作最值得称得的一点就是可以在 VR 环境下体验整个流程。无论是探索还是战斗，使用 PS VR 的体验都非常优秀，如果你玩其他对应 PS VR 的传统大作没有不适感，那么本作也不会让你难受，而且在观察四周时还有正常游戏时体验不到的便利。当然在虚拟现实环境中，恐怖感也会随着暴增，胆子太小的玩家就自求多福吧。





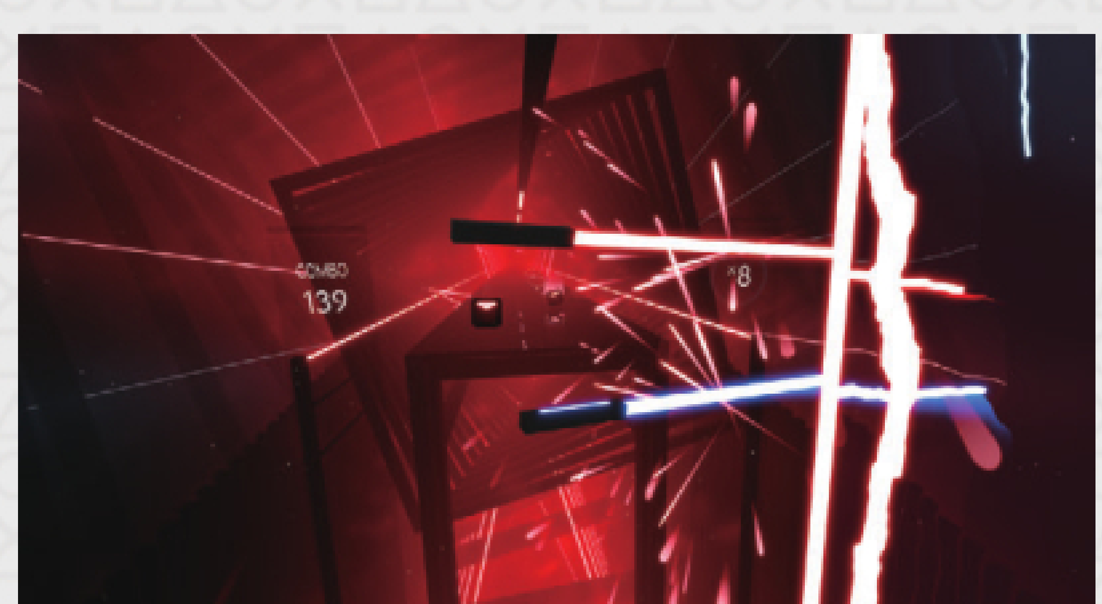
# 节奏光剑

## Beat Saber

发售日：2019 年 3 月 7 日
开发商：Beat Games s.r.o.
游戏类型：动作

Metacritic 评分：86　售价：235 港币　备注：不支持中文，PS VR 专用

本作是 2018 年的著名网红 VR 游戏，在 PC 上获得压倒性好评。游戏的玩法十分简单，就是传统的音乐游戏。玩家双手各持一把光剑，根据飞来提示的颜色和方向挥动光剑。虽然看起来很不起眼，但在 VR 环境所带来的强大沉浸感下会变得十分好玩。游戏对精确度的要求并不高，玩家挥动光剑的方向只要大致接近于提示就可以了。难点在于体力，要想获得高分的话需要很用力地挥剑，在大量密集提示出现的场合十分要命。PS4 版随后于 2018 年 11 月 20 日上市，但港服直到今年才正式上架。PS VR 的定位功能虽不如两位 PC 同行那么精确，但用来游玩本作还是绰绰有余的。PS4 版共收录了 3 个模式，分别是单纯过关的战役模式、自由选曲的自由模式，以及适合多人的派对模式。目前游戏收录的歌曲不多，不过每首歌都有多种难度可选，玩法也可以选择单手剑、双手剑、无方向等。虽然游戏不支持中文，但对一款音乐游戏而言没有太大关系。






# 反重力赛车 终极典藏版

## wipEout Omega Collection

发售日：2017 年 12 月 19 日
开发商：Worldwide Studios
游戏类型：竞速

Metacritic 评分：85　售价：199 元　备注：支持中文，对应 PS VR

《反重力赛车》系列”是一个以未来为背景的竞速游戏，里面的赛车都以磁悬浮方式行驶，因此能够跑出令人目瞪口呆的惊人速度。该系列诞生于 1995 年，曾登陆过 PS、SS、PC、N64 等多个平台。不过从 1999 年的《反重力赛车 3》开始，这个系列就和 PS 系主机绑定，从此成为索尼手中的一张好牌。《反重力赛车 HD》更是作为最早有白金奖杯的游戏之一而被玩家所熟知。《反重力赛车 终极典藏版》并非原创新作，它收录了《反重力赛车 HD》和《反重力赛车 2048》两部游戏的内容，并针对 PS4 进行了全面强化。游戏收录了 26 条双向赛道、46 辆赛车以及大量的游戏模式，支持在线 8 人联机和本地分屏双打，游戏内容极为丰富。本作并非 PS VR 专用游戏，玩家可以在专门的模式中体验驾驶未来赛车在虚拟现实环境中高速飞驰的感受，其刺激感堪比豪华过山车。本作于 2017 年底推出了国行版，并有实体版，值得收藏。






# Moss

## Moss

发售日：2018 年 6 月 13 日
开发商：Polyarc
游戏类型：动作

Metacritic 评分：85　售价：240 港币　备注：不支持中文，PS VR 专用

如何用 VR 设备来玩传统动作游戏，这一直是一个难题，比较流行的做法是采用上帝视角，也就是玩家扮演一位不直接在游戏中出现的角色，指引主人公探索、解谜、战斗。虽然这种玩法不是《Moss》首创的，但它是此类游戏中做得非常好的。《Moss》成功地引入了传统动作游戏的元素，例如丰富的角色、有趣的探索、精彩的战斗，并将它们以 VR 的形式表现出来，玩家完全不用担心有操作上的别扭，或是生理上的不适。游戏的主人公是一个名叫奎尔的小老鼠，为了阻止邪恶的复苏而踏上冒险旅途。本作是 Polyarc 工作室专门为 PS VR 打造的，之后才移植到 PC 平台，因此 PS4 版整体操作非常流畅，在所有版本中是最好的。游戏的流程有如阅读一本童话书，玩家就是正在阅读这本书的读者。在虚拟现实环境中，不仅游戏世界更加生动，而且有很多有特色的玩法，战斗制作得尤其成功。游戏整体流程虽然不长，但对于一款 VR 游戏来说已经足够。强烈推荐！



# 暴走甲虫

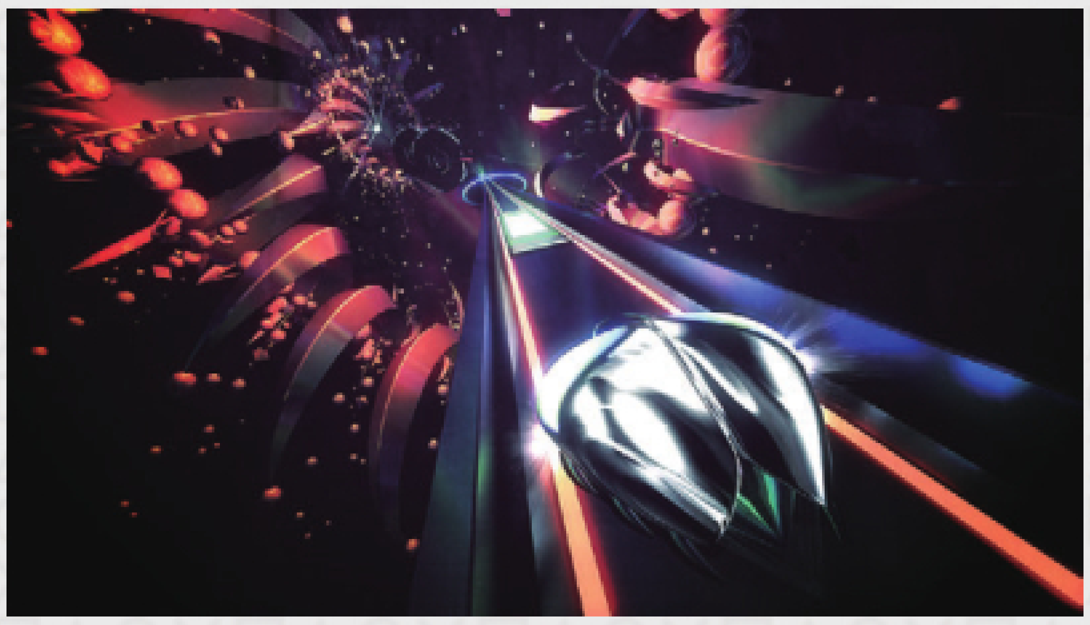
## Thumper

发售日：2016 年 10 月 13 日
开发商：Drool
游戏类型：动作

Metacritic 评分：84　售价：155 港币　备注：支持中文，对应 PS VR




本作是 PS VR 的首发游戏，相信不少玩家都玩过了。本作的开发商 Drool 只有两个人，分别是负责音乐的 Brian Gibson 和程序设计师 Marc Flury。然而就是这么一款游戏，却给冲首发的 PS VR 玩家留下了深刻的印象。官方对本作的定义是节奏暴力游戏，游戏中玩家控制的是一只甲虫，它会沿着一条向屏幕内无限推进的轨道前进。游戏的舞台是宇宙空间，除了前方之外都是暗黑虚空，而前方会出现各种诡异的物体。游戏的玩法十分简单，一开始只需要左摇杆和 × 键，就可以应付各种情况。随着关卡的推进，需要掌握的操作方法也会越来越多。游戏的难点就在于输入指令的时机，而成功输入指令后的音效，又让游戏有了音乐游戏的感觉。本作并不是 PS VR 专用游戏，不过使用 PS VR 后，高速前进的感觉非常棒，而前方的各种诡异物体也让玩家有了少许对未知的恐怖感。更难得的是，使用 PS VR 后，玩家只会获得更好的游戏体验，操作方面不会有任何负面影响。



关于 PS VR 十佳游戏的介绍就到此为止了。其实还有很多优秀的 PS VR 游戏值得分享，不过由于篇幅关系，我们只能留到下次了。这里也提醒大家没事可以多去外服逛逛，因为有不少佳作目前都没有在港服上架，喜欢猎奇的玩家还能找到很多奇奇怪怪的 DEMO 或 APP。另外不要忘了咱们的国服，国服其实也有不少 VR 内容，不要错过哦！



# DAYS GONE

本作是今年上半年索尼第一方游戏的“独苗”，由曾开发过“《虹吸战士》系列”的 Bend Studio 开发制作，这同时也是他们第一次开发 PS4 游戏。游戏在发售后曾出现不少技术层面上的问题，不过在修复过后体验得到了很大的改善。而游戏本身也有不少独特之处，虽称不上是“神作”，但如果玩家喜欢摩托车、丧尸和末日题材的话，又不怎么纠结奖杯 100% 完成度的话，本作绝对值得一玩。

© Sony Computer Entertainment America LLC

文 三日月　美编 Juxi　本文对应游戏语言：繁体中文

PS4

| 往日不再 | | SIE | |
|---|---|---|---|
| Days Gone | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2019年4月26日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为468港币 | | | |

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# 基本系统

## 界面介绍

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| × 键 | 攀爬 / 换肩 |
| □键 | 装填弹药 |
| △键 | 切换主武器 |
| ○键 | 下蹲 / 漂移（驾驶机车时） |
| L1 键 | 物品栏（按住） |
| L2 键 | 瞄准 |
| R1 键 | 翻滚 |
| R2 键 | 射击 / 近战攻击 |
| L3 键 | 冲刺 |
| R3 键 | 求生视野 / 发动专注模式（瞄准时） |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 视角控制 |
| 方向键↑ | 使用望远镜 |
| 方向键↓ | 手电筒 |
| 方向键→ | 引爆器 |
| 方向键← | 治疗（按住） |
| 触控板 | 进入游戏菜单 |
| OPTIONS 键 | 呼出系统菜单 |

## 界面介绍




1.HP

2. 体力值，冲刺和翻滚都会消耗

3. 从左到右分别是医疗包、废铁、望远镜和消声器

4. 小雷达

5. 声音

6. 能见度，变亮代表玩家会被敌人发现，反之则代表玩家处于隐蔽状态

7. 当前装备武器

8. 左为机车耐久度，右为机车燃料余量

9.BOSS 血量

## 机车的保养和升级

机车拥有耐久度和燃料的设定，无论是前者还是后者，一旦降到底机车就不能继续行驶。玩家在驾驶机车时碰撞到其他物体、场景、敌人，或者从高处落下并且以错误的角度落地都会使机车的耐久度下降。另外在能淹没引擎的深度渡河也会快速降低机车的耐久度。机车被破坏后就只能通过在营地花钱或者消耗废铁来修好，而耐久度上限可以通过改装机车来提高。



而燃料则好懂多了，玩家可以通过场景的燃料罐或者直接找个加油站来补充。在加油站补充燃料的方法是找一个油站并把机车停在旁边，然后按住○键即可。玩家会在使用机车移动或者快速移动时消耗燃料。由于在本作中玩家能使用的载具只有一个，因此燃料基本上处于一个长期消耗的状态。省油的方法不多，尽量避免走上坡以及在上坡起步可以一定程度上节省燃料，另外沿着斜坡往下行驶的时候即便松开油门机车也能继续行驶，借此也能节省燃料。值得一提的是，每个油罐和加油站都是能无视玩家油罐大小以及剩余量直接把燃料补满。而油罐能在所有营地和 NERO 检查哨找到，玩家路过并且燃料短缺时不妨进去搜刮一下。

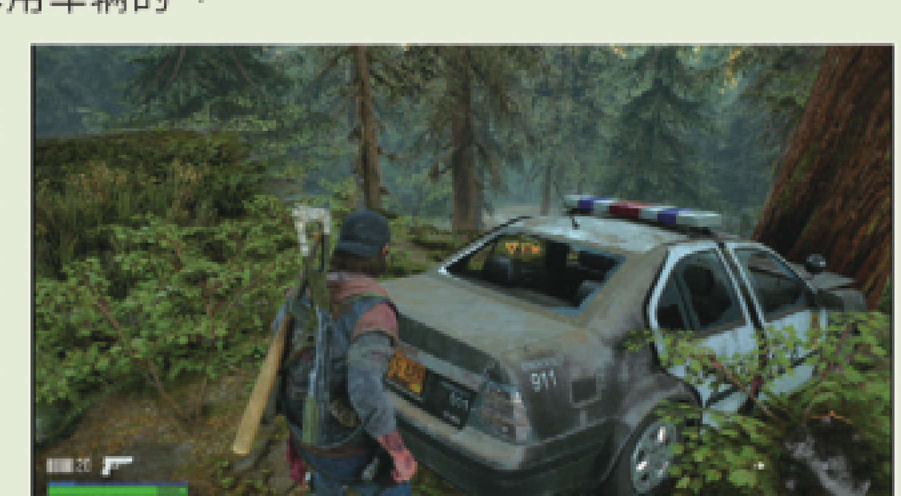
营地的信赖度提升到一定程度后，玩家就可以在柯普兰营地和铁汉麦克营地处花费营币升级自己的机车了。笔者推荐优先选择的升级为机车速度、油箱以及存放空间。前两个很好理解，提升存放空间可以让玩家在商人处购买一个弹药箱，在机车处使用可以瞬间回满武器的弹药，在对付敌人数量众多的暴走潮时可以提高玩家的续航能力。



▶拖车的后面经常会放着一罐油，路过的话不妨留意一下。

## 在正确的地方搜刮

和很多末世游戏一样，在本作中玩家可以通过搜刮寻找制作道具的素材、维修机车用的材料以及各种补给品。本作比较特别的是，和大部分开放世界游戏素材随便往场景一塞不同，本作素材的分布位置参考了现实世界。例如弹药只能从警车或者军用车辆的车尾箱处搜刮到，制作燃烧弹所需的煤油很容易能在仓库、加油站或者修车店找到、在急救车、NERO 检查哨或者医院能够找到医疗包等等。玩家在稀缺特定资源的时候可以以此为思路更有效率地进行搜刮。



另外在本作中人类敌人死亡是会掉落道具或者素材的，而且很大几率会直接掉已经制作完毕的道具，诸如各种投掷物以及回复道具。然而搜刮人类尸体并不能找到弹药，从敌人尸体处捡到的弹药量也非常少。

## 营地

随着流程的推进，三个营地（柯普兰营地、温泉营地和铁汉麦克营地）会逐渐向玩家开放。三个营地各对应不同的区域、信赖度和营币，并且会贩卖不同的商品。随着信赖度的提高，营地贩卖的商品种类会变多。提高信赖度的方法有很多，效率从高到低为：完成主线任务→完成营地任务→清理感染区 / 占领埋伏营地 / 清理暴走潮（对应区域）→救出生还者（对温泉营地无效）→交付战利品或者猎物。

获得营币和提高信赖度基本是同时发生的，不同的营地的营币是独立的。其中柯普兰营地贩卖的特色商品是机车升级，温泉营地是贩卖武器，而铁汉麦克营地则是两者皆有，但种类和前两个营地互不重复。由于不算会影响信赖度的主线任务，营地任务的数量实际上是固定的，玩家要想更快地解锁某个营地的商品，最方便的方法就是把生还者往营地里送或者交付战利品。



# 战斗与探索

## 异变者和暴走潮

异变者是本作玩家最常遇到的敌人之一，其行动模式和一般意义上的丧尸有着微妙的不同。除了行动更加迅速以外，它会拥有类似于动物一般的行动规律。总的来说，他们畏惧阳光或者强光，玩家在夜间或者恶劣天气时会更频繁地遇到异变者。异变者分成多个不同的种类，总的来说分成分成人形和兽形。除了行动规律、耐打程度和攻击力以外，人形异变者没有多大的区别，兽形异变者的对付方法则可以参考它的原型。

玩家最常对付的异变者为暴走者，暴走者会以暴走潮的形式在地图上移动，并在地图上建立巢穴。消灭巢穴的方法非常简单，方法不限，只要让巢穴烧起来就可以了。在巢穴烧起来后，里面的暴走者会冲出来攻击玩家。鉴于异变者昼伏夜出，攻击巢穴的时间不同会有不同的效果，白天时从巢穴出来的敌人数量会更多，但攻击性较低，晚上时出来的敌人数量较少，但攻击性更高。

暴走潮就是一大堆暴走者的集合体，虽然数量根据区域不同有所差异，但基本上会在数量上完全碾压玩家。对付暴走潮的方法总结来说为边跑边打，在逃跑的途中利用场景和手头上的爆炸物击杀暴走者。另外在开战前在场景中布置陷阱也是个不错的选择。在游戏的中前期，笔者并不建议玩家主动去招惹暴走潮，而即便到了游戏后期，玩家也需要保证自己在弹药充足的时候再挑战。

关于武器选择方面，对付暴走潮讲究的是压制能力，弹容量大射速快的轻机枪是玩家的首选。游戏后期在巫师岛上购买的“芝加哥冲锋枪”则是对付暴走潮最推荐的武器，这把冲锋枪有着堪比机枪的弹匣量，攻击力也非常惊人并有着不错的穿透力，对付暴走潮时可谓是“一扫一大片”。

暴走潮算是游戏“收集”的一部分，晚上时其位置不一定是固定的，他们会四处闲逛，而白天时它们会待在自己的巢穴中。暴走潮的巢穴一般是山区里的各种洞穴，玩家可以提前在洞口摆满陷阱来对付它们。暴走潮和巢穴有时候是共存的，一旦遇到这种情况，玩家就需要考虑是否先撤退休整一下再过来应战了。最后说一句，辨别巢穴的方法是观察场景是否有大量如同鸟巢一般摆放方式的树枝，巢穴一般会在室内，即便不在室内，也一定是个有遮掩的地方，诸如卡车后面的车厢或者小木屋等等，靠近时主角会说话来提醒玩家。





## 暴徒

本作中玩家遇到的敌人绝大部分都是暴徒，虽然还有安息者什么的，但本质上是一样的东西。暴徒的作息时间和异变者相反，他们一般只会在白天出没，会携带近战武器或者枪械作为武器。和随处可见的异变者不同，大部分暴徒会试图伏击敌人。常见的伏击点有各种补给站（例如检查哨和加油站）。另外他们还会在马路上放一条绳子，很容易就能看清，一旦中招主角就会摔下车，机车的耐久度也会瞬间降到最低。最后一种埋伏方式是狙击手，他们会待在树上向行驶中的玩家射击，命中率很高，玩家看到红外线瞄准以后就需要立即下车找掩体了。



## 声音

在本作中声音扮演着一个非常重要的角色，所有敌人都会被声音所吸引。鉴于这是一款开放世界游戏，胡乱开枪的结果很可能就是敌人越打越多，最后玩家只能仓皇逃跑。除了枪械以外，玩家的其他一些行动也有可能会发出声音，例如冲刺、一般的移动、驾驶机车或者由于行动不慎所引发的噪音，诸如汽车警报声或者检查哨广播等等。

避免发出声音的方法有很多，给枪械装上消音器、暗杀、使用近战武器等都是可行的方法。消音器除了可以在营地直接花钱购买以外，玩家还能通过搜索汽车的引擎盖部分来获得，不同种类的车辆能够搜刮到的消音器种类也不一样。随身武器的消音器可以在小型车辆找到，主武器则需要找中型车辆，重型武器则需要重型车辆。

不过玩家也可以利用声音来给自己创造优势，除了利用石头或者引诱装置来引开敌人以外，玩家还可以尝试故意被暴徒发现，引诱暴徒开枪，然后自己找个地方重新藏起来，接下来就可以看一幕暴徒和异变者互相攻击的好戏了。

## 敌对营地

每个区域都有数量不限的埋伏营，埋伏营里面会有一定数量的暴徒在驻守。玩家需要消灭所有暴徒，然后找到地下避难所并调查地图才算是解决掉一个埋伏营。几乎所有暴走营都有一条甚至多条潜入路线，善用这些路线可以让战斗轻松不少。话虽如此，本作中的埋伏营并不像其他开放世界游戏，诸如“《孤岛惊魂》系列”的哨站一样拥有警报系统。这就意味着无论玩家是选择潜行还是硬干，玩家需要对付的敌人数量都是不变的，他们不会引发警报，被发现也不会有增援来。直接开战的缺点除了消耗弹药以外，最大的问题是有可能会引来异变者，但总体来说难度不高。埋伏营最危险的是各种放置在外围的陷阱，分为捕熊夹和警报系统，前者会对玩家造成伤害，后者会引起敌人注意。话虽如此，由于主角在被捕熊夹夹到时会惨叫一声，实际上还是会被敌人发现。靠近后玩家可以解除陷阱，捕熊夹还可以回收再用，这个陷阱对于所有敌人都是一击必杀的。

解决埋伏营的最大好处除了能够解锁合成配方以外，还能解锁附近区域的地图迷雾，并标出 NERO 检查哨、NERO 研究区以及历史地标，对于玩家探索能提供很大的帮助。另外，清空后的埋伏营能作为玩家的快速移动点来使用。



▲地下室的入口有两种，除了上图这种以外，还有一种圆形阀门状的。

## NERO 检查哨和研究区

每个检查哨都算是一个小小的解谜关卡，玩家需要做的事情就是找到燃料，然后提着燃料找到并重启发电机，最后打开锁上的门。当然，大部分检查哨都不会这么简单。中途玩家有可能会遇到多个阻碍。最常见的问题是保险丝烧了，玩家需要利用求生视野找到保险丝。另外在重启发电机前，请保证自己已经将检查哨的所有广播扩音器都摧毁掉，屋顶上的扩音器可靠近后直接用刀割掉，位于高处的就只能用枪打掉了。



检查哨的解锁难点和其位置息息相关，部分检查哨会和巢穴甚至是暴走潮挨在一起，前者还好处理，后者就需要万份小心了。除了建议在白天行事以外（白天的话暴走潮在不受惊动的情况下只会呆在巢穴），所有扩音器都必须在发电机重启之前摧毁，要不然重启后玩家就等着被暴走潮淹没吧。NERO 研究区的流程非常简单，简单而言就是到达研究区，然后找到 NERO 科技就完事了。然而很多时候 NERO 研究区都位于正常情况很难到达的区域，这些区域往往需要机车的速度达到一定程度后才能到达。另一些位置比较凶险的会位于洞穴里，这部分 NERO 研究区是直接和暴走潮联系在一起的，玩家必须和暴走潮恶战一番才能到达研究区。



每个检查哨和研究区完成后都能获得一个 NERO 注射器，使用这个注射器可以在提高生命值上限、提高体力上限和提高专注力上限中选择一个。

## 随机事件

在探索途中玩家会时不时遇到随机事件，在大地图上会以蓝色的“？”显示，靠近后玩家会遇到随机事件，可遇到的随机事件种类如下：

1. 跟随线索并利用求生视野一路按图索骥，终点会有三种结果。其中找到尸体或者找到异变者结果都是一样的，玩家会找到一定数量的补给品。最后一种结果便是啥都没有，再往前走玩家会中陷阱然后被击晕，之后玩家的装备会全部丢失。从最开始的房间逃出去并解决所有敌人后就可以回收装备离开了。

2. 拯救幸存者，之后玩家可以从已解锁的营地中选择一个让幸存者过去，根据营地的不同，获得的奖励也会不同。

3. 从暴徒 / 异变者手中救出幸存者，玩家此时动作必须要快，要不然幸存者很有可能会被处决或者打死。救出幸存者后的奖励和上一个事件一样。

4. 特殊敌人，从熊到强力的异变者，战胜后除了一般的战利品以外不会有额外奖励，建议玩家直接逃跑。



# 主线流程

本作的流程推进采用了“剧情线”的形式，不同的剧情线对应不同的故事，部分剧情线之间会有交织。如果在流程中遇到了不能推进流程的情况，玩家可以去试着完成一些营地工作或者随意探索，过一会后流程就会自动推进。

## 他跑不了不远、速战速决、向北而行

**对应剧情线：追捕里昂**

### 流程要点

1. 游戏的教学关，没什么好说的，玩家可以借此来熟悉一下本作的一些基本操作特别是机车的驾驶手感。在解决了里昂后，玩家需要收集素材然后造一个绷带，造完之后还需要使用绷带才能继续剧情。

2. 隧道的部分非常简单，惟一需要的是带有警报系统的载具，这些载具会在玩家打开车盖或者车尾箱的时候响起警报并引起周围敌人注意。另外警车的车尾箱打开后是肯定能找到弹药补给的，弹药补给的量是根据百分比来定，玩家的弹药携带上限越高，补给的弹药就越多。而从警车找到的弹药补给是不会补给十字弩的弩箭的。

3. 关于清理感染区，本作的感染区在白天和夜晚是不同的，白天敌人数量更多但动作较慢，夜晚敌人更少但攻击性更强。话虽如此，笔者还是推荐在夜晚的时候下手，可以相对减少一些麻烦。当然，这需要具体情况具体分析，如果感染区附近有暴走潮的话，在暴走潮不会外出的白天行动会安全很多。



## 你这是在找死

**对应剧情线：好兄弟**

### 流程要点

1. 寻找零件的部分玩家无论是选择潜行还是硬干都难度不大，场景有不少近战武器供玩家选择，而敌人本身大多也是背对着玩家，前进路线推荐沿着小镇的右边前进。

2. 在靠近修车店的同时玩家会遇到新敌人“幼变者”，这种敌人大部分时候不会主动攻击玩家。只有在玩家靠近其领地，或者被众多幼变者包围的时候，它们才会主动出击。不过这种敌人本身实力很弱，用近战武器很轻松就能解决它们。



3. 要想进入修车店，玩家需要先从箱子爬到顶层，再从顶层跳下。找到零件后玩家会第一次遇到人类敌人“安息者”，攻击的时候小心别把酒鬼给杀了。

## 山上的浪迹者

**对应剧情线：不得安息**

### 流程要点

将酒鬼送到安全屋后，玩家需要对付一群浪迹者。作为本作的第一次扫荡营地，难度不高。入口处的两个敌人会在聊天结束后分开，此时玩家就可以分开击破了。进入营地后还有四个敌人，而这四个敌人本身站位就离得很远，而且视线互不重叠，解决起来还是非常简单的。



## 撤退了

**对应剧情线：好兄弟、追踪 NERO**

### 流程要点

1. 解锁 NERO 检查哨的教学关卡，恢复电力所需的汽油可以在拖车后找到。另外在恢复电力之前，玩家必须要先把场景中所有的扩音器都破坏掉，屋顶上的可以靠近后用刀割掉，位于高处的就只能用枪打掉了。建议使用消音器，随身武器的消音器可以在小型车辆的车盖处随机搜刮到。作为玩家遇到的第一个检查哨，这个检查哨的敌人数量很少。



2. 恢复电力后别忘了获得检查哨里的 NERO 注射器，另外每个检查哨除了是一个安全屋和快速旅行点以外，玩家还能在里面固定找到一个收集以及补给，后者会在一段时间后重生，玩家可以重复获得。

## 没有挨饿的爱国者

**对应剧情线：准备上路**

### 流程要点

1. 扫荡埋伏营的教学关卡，潜入部分可以参考之前的章节“山上的浪迹者”。提前在原处利用望远镜（方向键↑）标出敌人位置然后潜入可以让战斗轻松不少，另外提醒一下那些习惯了其他开放世界游戏，诸如《孤岛惊魂》系列”的玩家，本作的所有据点都没有“警报系统”，玩家被发现后除了会被敌人攻击以外没有任何副作用，敌人数量和强度都不会发生任何变化，嫌麻烦的玩家如果弹药充足，直接开战的难度实际上并不算高。



2. 解决全部敌人后玩家还需要找到地下室，地下室位于该区域内惟一一个房间的内部。

## 引擎声、山上的烟

**对应剧情线：好兄弟**

### 流程要点

1. 这次同样是对付一个埋伏营，方法依旧是一样的，不过这次营地的外围会放着不少陷阱，其中捕熊夹会对玩家造成伤害并且会让敌人立即发现玩家。但陷阱本身可以靠近后回收，然后放置后就可以以其人之道还治其人之身。

2. 另外这个埋伏营附近有很多异变者，玩家可以故意被敌人发现，开枪后立即蹲下并躲在远处的草丛中。之后就可以静待一出异变者大战暴徒的好戏了，游戏中很多埋伏营都可以使用类似的战术，玩家只需要注意不要引火上身即可。



3. 在完成这个任务后会依次触发数个主线任务：消灭巢穴、这是来复枪、我们快没有肉了、给我几天的时间。除了消灭变异者巢穴以外，玩家还需要收集资源，流程都比较简单，这里就不阐述了。

## 突然冒出、她和我们骑过车

**对应剧情线：追捕里昂**

### 流程要点



1. 回收药物的时候推荐使用近战武器来对付中途遇到的敌人，墓地附近有暴走潮在游荡，在游戏初期引起它们的注意无疑是在找死。药物的位置非常明显，除了跟着线索走以外，更简单的方法是使用你的求生视野。

2. 烧掉艾瓦瑞丝的尸体可以顺便完成“她和我们骑过车”。

## 脑子坏掉

**对应剧情线：赏金猎人**

### 流程要点

1. 载具战的教学关卡，在触发剧情前，玩家需要保证自己的机车燃料足够，而且随身武器的弹药充足。本作载具战非常简单，按下 L1 键会进行瞄准，只要玩家保证敌人在视线范围内，准星就会慢慢缩小，缩小的速度和玩家与敌人间的距离有关，距离越近，缩小速度越快。当准星变成绿色的正方形时，玩家的攻击会必定命中。

2. 当然，玩家也可以直接用载具撞击对方，但这对玩家机车的速度要求很高，而且此举也会对玩家自己的机车造成伤害。

3. 值得一提的是，之后玩家会再遇到数次需要玩家追击目标的“赏金猎人”系列任务，这系列任务需要玩家的机车燃料和 HP 剩余量在一定程度（大约为 50% 以上）才能触发，出发前请提前准备好免得白走一趟。



## 它们不是在睡觉

**对应剧情线：追踪 NERO**

### 流程要点

1.NERO 士兵是本作中惟一“无敌”的敌人，这就意味着几乎所有和 NERO 有关的剧情关卡都是潜入关。利用望远镜标出敌人位置后，玩家就可以利用草丛慢慢靠近研究员了。场景的草丛很多，遇到挡路的敌人可以用石头来引开他们。

2. 跟随着研究人员进入洞穴，躲在草丛后听完他们对话后就可以原路返回了。原路返回时部分敌人的巡逻路线会发生变化，但依旧可以用石头引开他们。



## 悬赏人头
**对应剧情线：追捕里昂**

### 流程要点

非常简单的一个任务，算是给“追捕里昂”结了一个尾。在完成任务并解锁温泉营地的同时，玩家可以选择把药物交给柯普兰营地或者温泉营地，笔者建议交给前者，可以更快地解锁和机车相关的升级。

## 你做了什么？
**对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO**

### 流程要点

1.NERO 营地里只有异变者，对付的办法非常简单，这里笔者还是建议利用潜行或者近战武器战斗以免打草惊蛇。



2.NERO 营地里有不少好东西可以搜刮，另外在入口处有燃料补充，可别错过了。

3. 在探望完莎拉的坟墓后，推开右侧的车辆就可以开启捷径。之后随着流程的推进，这里会时不时触发一个支线任务，玩家可以回到这里触发对话，在完成任务的同时会获得经验值。

## 形迹可疑
**对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO**

### 流程要点

非常简单的一个任务，在回收资料的同时玩家会遇到背着背包的幼变者。这种特殊的幼变者会夺走玩家身上的道具，玩家需要击杀它后才能回收。

## 这里不安全、生病的人
**对应剧情线：我会保护你**

### 流程要点



1. 利用求生视野跟随线索一路前进会发现安息者，解决他们后就可以开始在小镇找人了。来到目标的木屋后，找到梯子后扶好便可以来到木屋的二层并找到目标。

2. 带目标出去的过程中会遭遇大量异变者，开战或者潜行溜过去都可以。开战的话 NPC 会躲到安全的地方，玩家不需要担心她会作死。

3. 在靠近目的地的时候会遭遇熊，熊有两种攻击方法，一种是抬起前爪然后砸地，攻击力很高但发动时间很长，玩家可以翻滚躲开，另一种则是靠近后把玩家掀翻，此时玩家按照屏幕提示连续按键摆脱。对付方法为拉开距离攻击。如果玩家学会发动专注模式的话（R3 键），战斗会更加轻松。

4. 在进入隧道的时候玩家会遇到暴徒的袭击，由于地形关系，潜入不太方便，还是直接开打吧。隧道里有不少警车，打开其车尾箱可以获得弹药补给。



## 有所接触
**对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO**

### 流程要点

和之前的“形迹可疑”类似，玩家依旧需要保持全程潜入。和上次不同，这次的场景更大了，玩家可躲藏的草丛也更多了，潜入难度实际上比上次还低。目标会沿着河边行走，最后需要等到目标落单后靠近才会触发剧情。



## 大家都得工作
**对应剧情线：保护弱者、准备上路**

### 流程要点

这个任务需要玩家完成一个营地工作（支线任务）后才会解锁。玩家需要救出的目标位于信号塔的顶层（话说这游戏从梯子爬下的速度竟然和爬上去是一样的……）。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 他们不让我走、礼物、他们做了什么

**对应剧情线：我会保护你**

**流程要点**

1.“礼物”非常简单，玩家只需要来到目的地然后找到目标道具就算是任务完成了。

2. 在触发“他们做了什么”前建议玩家换上十字弓，然后准备好足够的弹药和弩箭。

3. 跟随线索进入营地后，玩家需要面对的是安息者。这里敌人大部分都是背对着玩家，玩家利用背后暗杀或者十字弓可以很轻松地在不引起他们注意的情况下解决大部分敌人。不慎触发战斗的话玩家需要小心会点燃自己的安息者，这种安息者会尝试抓住玩家，玩家需要在受到巨大伤害前按照屏幕提示连续按键来摆脱。

4. 全灭敌人并救出 NPC 后玩家还需要原路返回，中途会再次遇到安息者，一路杀回去就算是完成任务了。最后还需要把 NPC 送到指定地点。



## 没有人会料到、不会杀人

**对应剧情线：好兄弟**

**流程要点**

1. 要求全潜行的关卡。过河后沿着河边的草丛从左边绕一个大圈即可进入营地，营地的结构有点复杂，但目的地已经被系统标出。潜入路线有很多条，基本原则是远离大道，沿着路两旁的草丛前进。

2. 遇到狂徒和铁汉麦克后，玩家需要跟着他们走。和之前一样，利用路两旁的草丛慢慢前进。两个 NPC 的前进路线实际上也是玩家的必经之路，他们前进的路线最后是会经过目的地的。

3. 剧情过后解锁第三个营地：铁汉麦克营地。这个营地卖的东西是北边三个营地中最好的，而且由于接下来的任务大部分都和这个营地有关，信赖度提高的速度很快，玩家可以趁机在这个阶段升级一下自己的机车和武器。



## 薛曼营地

**对应剧情线：维持生计**

**流程要点**

1. 这个任务的难度和玩家之前有没有清理完感染区有关，毕竟这里本身就是一个感染区。另外值得注意的是，玩家在夜晚时还会在这里遇到一个暴走潮，笔者的建议是白天出发，以免节外生枝。

2. 手术刀的所在地玩家需要来到建筑二层，然后把逃生梯射下后才能进入。开枪前尽量给武器装上消声器，免得惊动周围的敌人。



## 需要你的帮助

**对应剧情线：永志不忘**

**流程要点**

1. 依旧是一个全潜入的关卡。给直升机装追踪器的部分，两边都是可以装的，挑敌人较少的那边安装即可。

2. 场景附近依旧有很多草丛供玩家躲藏，躲在草丛里偷听敌人对话后就可以原路返回离开这里了。

## 玩到通宵

**对应剧情线：不得安息**

**流程要点**

1. 在触发这个任务前请准备好足够的弹药和补给品，笔者建议带上一把狙击枪。

2. 玩家需要进入安息者的地盘，这个区域中最麻烦的敌人就是安息者，他们在这个区域的登场频率比异变者还要高。不过由于鉴于这次是剧情关卡，玩家基本不会遇到太多随机出现的敌人。

3. 消灭第一批安息者后推车即可进入安息者的地盘，在往目的地前进的同时小心瞭望塔上的狙击手，建议发现瞄准线后下车，然后用狙击枪将敌人清理干净后才继续前进。强行前进反而很容易会被狙击手一枪打下车。

4. 在飞机残骸会遇到新的异变者：残暴者。玩家可以将其理解为人形的熊，攻击方式相似度很高，只不过行动更加迅速而且更加耐打而已。对付它的最好办法就是拉开距离然后发动专注模式把子弹都往它头上打。场景中有不少爆炸物，玩家也可以把它引到其附近后引爆。场景中散落着不少回复道具以及制作回复道具所需要的素材，另外还有不少弹药和投掷物，玩家不妨加以利用。



## 病毒的使命

**对应剧情线：追踪 NERO**

### 流程要点

一如既往的 NERO 潜入关卡，没什么好说的。洞穴入口的敌人可以用石头引开，在洞穴里偷听完目标对话后，不需要原路返回，从山洞的另一边有一条石缝可以直接出去，之后原路返回即可。

## 掩埋河、他们所做的、你能掩护我吗？

**对应剧情线：不光采的事**

### 流程要点

1.“掩埋河”部分玩家跟着 NPC 走就行，全程尽量躲在草丛里可以减少被暴走潮发现的几率。

2. 和“玩到通宵”类似，笔者建议在触发“他们所做的”前请准备好足够的弹药和补给品，最好还要带上一把狙击枪。

3. 获得钥匙并找到地图后，玩家和 NPC 会遇到大量暴徒的袭击。消灭一开始的敌人后，在玩家原来下车的加油站附近会有大量敌人等着玩家。玩家可以正面进攻，也可以从马路旁的建筑绕到敌人的背后打他们一个措手不及。NPC 本身的战斗力一般，但胜在可以吸引火力。最后无论玩家选择哪种战术，在开战前优先将加油站上的狙击手给解决掉，这样做可以减少不少麻烦。



## 到了席律王的生日、清醒的时候

**对应剧情线：追踪 NERO**

### 流程要点

1. 在“到了席律王的生日”章节中，目标会进入室内，此时玩家需要从另一边翻窗进去。除了目标和随行的一个士兵以外，其余敌人都不会进入室内，因此这次跟踪还是很简单的。之后两个目标会走出室外，这里缺少掩体。笔者的建议是躲在垃圾箱里偷听。

2. 值得一提的是，这里本身是一个感染区，而且附近还有暴走潮。之后来清理感染区的时候请务必小心。

3.“清醒的时候”中，追踪目标的过程中目标会来到一个开阔区域，区域内会有多个敌人巡逻。玩家可以躲在区域的车后面，然后从窗台进入室内，这样做就可以在偷听的同时躲开室外巡逻的敌人。



## 我有工作要派你做、事情不会这么顺利、它们不喜欢有人打扰、终于明白

**对应剧情线：旧相识**

### 流程要点

1. 这条任务线很长，但战斗难度不高。不过笔者还是建议做好准备再触发任务。

2.“它们不喜欢有人打扰”的流程和消灭感染区类似，燃烧弹不够可以在场景中找到制作所需的素材。

3. 出来后会被安息者袭击。这里的地形很容易会被围攻，笔者建议主动出击，从侧面进攻敌人。敌人中有一个手持机枪的大块头，发动专注模式对其头部开几枪即可快速解决他。

## 凡事有底线、我们没有在躲谁、这就是他的错

**对应剧情线：是敌是友**

### 流程要点

1. 在触发这个任务前建议带一把近战武器。

2. 狂徒帮助玩家爬上二层后，玩家需要干掉所有的幼变者。由于 AI 的问题，玩家可能会遇到幼变者赖在屋顶不下来的窘况，此时只需要用远程武器随便击杀几个幼变者后，剩余的幼变者就会逐个下来送死。之后玩家需要先在二楼的柜子里找到钥匙，一楼的架子上则能找到照明弹。

3. 洞穴里的战斗难度不高，由于光线问题建议玩家使用近战武器来对付敌人。之后玩家还需要从幼变者处回收钥匙，回去找狂徒的路可以跟着声音或者亮光走，路线实际上非常简单。



4. 从洞穴后出来后还会有一场战斗，不过对手只是一些掠夺者，难度很低。

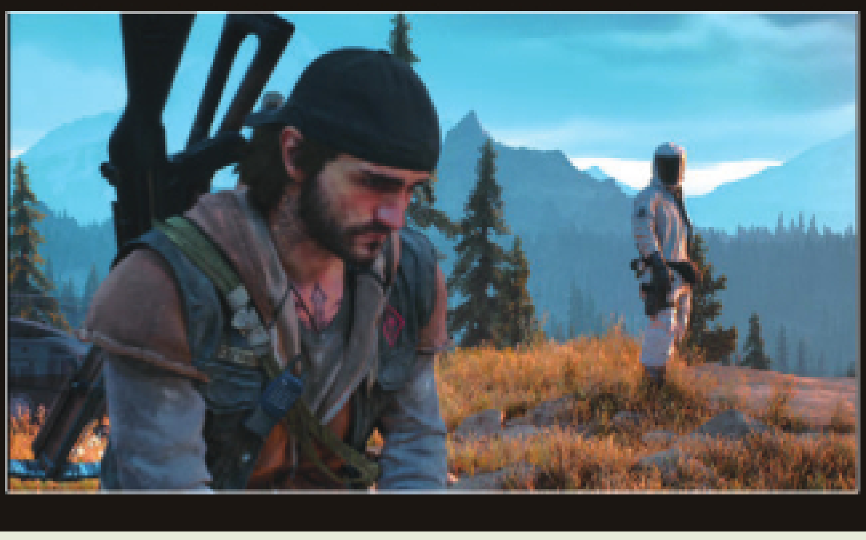
## 他会喝到挂、酒鬼的手、你逼我去的

**对应剧情线：生存并非生活**

### 流程要点

1. 在“他会喝到挂”中，追踪酒鬼的部分非常漫长，寻找线索除了依靠求生视野以外，利用手柄震动来判断线索方向也是个不错的做法。

2. 载着酒鬼逃离暴走潮的部分，一开始在汽车残骸间行驶时速度可以放慢一些，以免出车祸，暴走潮的速度实际上远远没有机车快。



3. “酒鬼的手”是单纯的寻物章节，非常简单，这里就不阐述了。

4. “你逼我去的”和之前的潜入关卡类似，玩家需要使用之前学到的潜行技巧，好好利用场景中的垃圾箱和草丛即可，难度不高。

## 无能为力、我又没得选

**对应剧情线：生存并非生活**

### 流程要点

追踪酒鬼的部分和之前一样，之后玩家需要和酒鬼一起对付来袭的安息者。这部分流程玩家需要保护酒鬼，由于酒鬼只会近战，玩家需要优先消灭持枪的敌人才能保护酒鬼。

## 既没有开始，也不会结束

**对应剧情线：永志不忘**

### 流程要点

以剧情为主的一个章节，教堂里的战斗由于场景狭窄，敌人那边又有机枪兵压上，推荐使用投掷物或者进入专注模式快速消灭敌人。另外由于场景狭小，玩家必须小心敌人的燃烧弹攻击。



## 不如点亮蜡烛

**对应剧情线：旧相识**

### 流程要点

保护瑞琪的部分非常简单，玩家只需要小心屋顶上的幼变者即可。敌人都是一个接一个出现的，对于此时的玩家来说对付起来应该非常简单。

## 你开心就好

**对应剧情线：生存并非生活**

### 流程要点

玩家需要找到的狗粮在屋子二层的睡房里，在找狗的同时尽量使用近战武器或者十字弓来对付异变者，以免枪声迎来更多的敌人。

## 不被逮到、感受不到疼痛、只能这样做

**对应剧情线：是敌是友**

### 流程要点

1. 和狂徒一起下车后，玩家需要把狂徒送到高处，在此期间会有狼出现并攻击玩家。玩家可以提前举枪准备，狼会从玩家刚才走过的路的方向发动攻击。值得一提的是，在把狂徒送上高处前，玩家会遇到一条分岔点，其中右边为正路，左边则通往一个帐篷，这里可以找到大量的弹药补给。

2. 寻找仓库的部分中，玩家需要通过梯子爬上屋顶，再从屋顶上跳下才能到达仓库前。仓库内玩家会遭遇大量的幼变者，但终究只是幼变者而已，玩家对付起来应该已经毫无压力了。

## 我没摒弃名字、早该料到、机车上的战斗

**对应剧情线：不得安息**

### 流程要点

1，剧情过后玩家除了匕首，身上的装备和道具会全部消失。一开始的潜入部分中，敌人全都静止不动而且背对玩家。场景中也有不少掩体供玩家隐藏自己，玩家只需要保持全程蹲伏即可。

2. 沿着楼梯来到二楼后不要管前方的敌人，直接沿着掩体往右走并撬开锁上的门。解决两个敌人后就可以推门来到外面。

3. 室外的潜入部分路线有很多，玩家可以逐个暗杀也可以无视敌人，利用车辆和建筑作为掩体穿过街道。玩家的首个目的地为远处的篝火，附近还有几个敌人围着篝火，他们大多站着不同，玩家可以完全无视他们。从大路左侧（能看到一辆青色的吉普），沿着建筑物外围绕开敌人。沿着这条路走不久会看到一个由木头搭成的入口，不用管入口，此时玩家的正对面有一间二层的大屋，进入大屋后就会触

发剧情，玩家回收自己的装备。但必须注意的是，此时的玩家手中的枪是没有弹药的。

4. 跟着线索一路前进，回到刚才篝火附近青色吉普处，进入木屋后触发剧情取回背心，这部分流程就算是告一段落了。

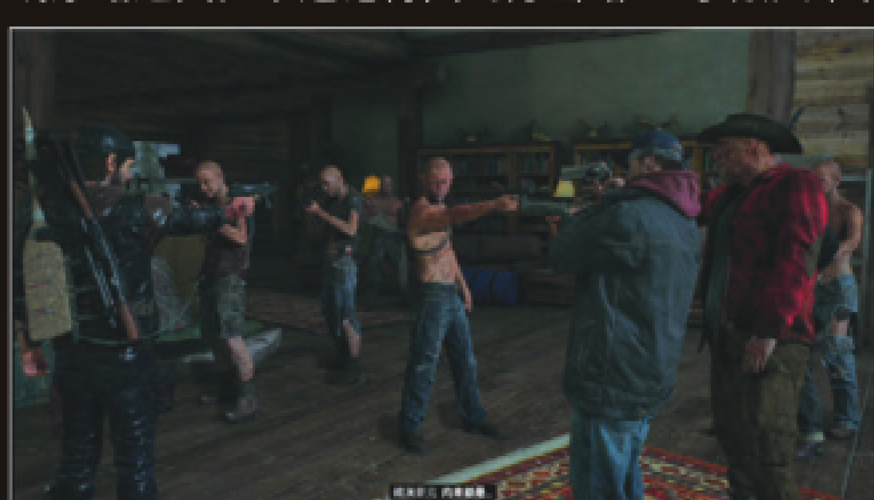


▲位于篝火附近的青色吉普

5. 出来后发现敌人全都往外跑，在不惊动他们的情况下跟着他们，然后乘上敌人机车就可以离开这里了。

6. 骑车回到“不被逮到”下车的地方，沿着当时和狂徒进入的路线原路返回。中途记得回到分岔路左侧的帐篷处补充弹药。之后玩家需要保护两个友军回到营地，中途会遇到敌人，不过不难对付就是了。

7. 营地的地形比较错综复杂，虽然战况激烈，但实际上玩家还是可以一路潜行暗杀过去的。不过鉴于敌人中有不能暗杀的机枪兵，该开战时还是得开战。另外位于营地最高点有一间没被烧毁，而且锁上的木屋。撬开大门并击杀敌人后可以救出数个NPC。一路杀到任务地点后触发剧情，任务完成。



## 屡试不爽、还债时候、我很满意

**对应剧情线：不得安息、保护他们的安危**

### 流程要点

1. 玩家需要穿越隧道来再次回到安息者的领地，在穿越隧道的时候必须注意，除了隧道内的敌人以外，在快要到达隧道口时还要小心守在外围的敌人。



2. 利用狙击枪掩护酒鬼的部分只要善用专注模式即可。如果玩家消灭敌人的速度没跟上的话，酒鬼很容易会被敌人打死。由于狙击枪上弹速度较慢，对自己枪法没什么信心的玩家可以对着敌人身体打，虽然达不到一枪毙命，但胜在稳，区别也只是需要多打一枪而已。埋好炸弹后酒鬼会被一个敌人抓住，发动专注模式一枪爆头即可救出酒鬼。

3. 进入敌人领地后的战斗没什么好说的，找好掩体后就可以直接开战了。虽然敌人不乏机枪兵这种难啃的骨头，但最麻烦的其实是被枪声迎来的异变者，其中会有一个残暴者混在其中。对付方法和之前一样，弹药不够的玩家可以考虑使用燃烧弹来对付它们。最后玩家还需要对付一些人类敌人，不过他们可比残暴者好对付多了。

4. 和卡洛斯的BOSS战注意闪避，按下R1键可以回避掉BOSS的全部攻击。等他把刀插到地上拔不出来的时候就可以反击了，其他时候尽量不要主动出击，这场战斗的要点在于后发制人。由于不能使用回复道具，主动出击很容易会被BOSS反击然后打死。

## 又要当独行侠、求救！求救！

**对应剧情线：不光采的事**

### 流程要点

1. 必须注意的是，玩家触发这个任务后会有很长一段时间不能回到北方区域，有什么支线任务没做完，或者什么武器和升级没有购买的玩家请提前搞定。不过之后玩家还是能回来，支线任务什么的也不会消失。

2. 进入新区域后触发任务“求救！求救！”，并遭遇新敌人“怒爆种”。话虽如此，对手只是一头变异后的熊而已，对付方法和没变异前的版本一模一样。



3. 之后会有一系列的任务依次自动触发，同时向玩家介绍了一下“钻石湖营地”。补充一下弹药后就可以出发前往下一个任务“逼到绝种”了。

## 逼到绝种、别对我下命令

**对应剧情线：军官与绅士**

### 流程要点

1. “逼到绝种”就是非常简单的按图索骥，跟着线索跑，中途会遇到一次暴走潮，小心不要打草惊蛇了。

2. 在“别对我下命令”中，玩家需要对付15个敌人。潜入路线推荐以初始位置为起点，一路沿着营地外围，从右边绕一圈把外围的敌人逐个解决，最后再解决位于内圈的敌人。敌人的站位一如既往的分散，利用草丛和房屋作为掩体可以轻松暗杀。学会求生技能中的“耳听八方”可以更轻松地确认敌人位置。NPC会随着玩家的前进自动前进，但敌人是不会发现他的，玩家无视即可。



3. 完成这个任务后会解锁新营地“巫师岛”。和北方营地类似，南方营地中钻石湖是主营机车升级，巫师岛则是武器，两个营地的信赖度是分开算的。后者会随着主线任务和支线任务的推进自动升满，钻石湖则需要额外完成一些支线任务（例如清理暴走潮）后才能升满，因此平时战斗获得的战利品还是尽量上交给钻石湖吧。

## 保留纪念品
**对应剧情线：赏金猎人**

**流程要点**

1. 非常简单的一个任务，在进入洞穴后玩家会遭遇大量狼的袭击，笔者建议进入洞穴后就开始举枪瞄准。由于地形关系，狼会逐个出来送死，玩家守株待兔即可。

2. 从洞穴出来后很大几率会直接遭遇一头熊，保持蹲伏状态可以绕过它直接离开。

## 军人那一套
**对应剧情线：炸个精光**

**流程要点**

1. 监测矿石的仪器在洞穴入口左侧的房间里，玩家需要从箱子间的缝隙挤过去。

2. 进入矿洞后，玩家需要按照屏幕提示监测矿石寻找朱砂。中途会遇到零散的异变者，但威胁不大。中途玩家需要重启发电机来抽掉下层的积水，找燃料那一套就不多说了，发电机重启后会引来异变者，提前准备好。

3. 找到所需的矿石后按照屏幕提示前往升降机台即可离开这里，中途还会来到一个 NERO 研究区，可别错过了。



## 这一切很奇怪
**对应剧情线：决不放弃**

**流程要点**

1. 很简单的一个收集任务，敌人都是一些幼变者。值得一提的是，这个地点之后玩家会重复来多次，而在这个区域内能搜刮到包括弹药和投掷物素材在内的好东西，可别错过了。

2. 出来后立即往自己的机车处跑（或者潜行也行），外头会有三个残暴者在游荡。提前学会近身技能“刽子手”，能够暗杀残暴者后，这段流程会轻松不少。

3. 完成这个任务会触发一个只有剧情的主线任务“我知道他们的样子”。之后在巫师岛区域会有一个特殊支线任务，类似于之前“永志不忘”系列中的给莎拉扫墓差不多，玩家只需要过去就能触发上校的演讲。除了能够获得经验值以外，上校的演讲本身算是游戏收集的一部分。演讲会随着流程推进不断解锁。

## 不是很好
**对应剧情线：他的生存之道**

**流程要点**

由于营地太小，潜行在这里没什么意义。敌人数量不多，而且只是一般的暴徒而已，对于现在的玩家来说应该毫无压力了。破门而入后玩家还需要解救 NPC，进入专注模式再射击吧。

## 小小的竞争
**对应剧情线：炸个精光**

**流程要点**

1. 完成这个任务的过程中可以顺便把位于地图左下角的“史布斯湖的 NERO 检查哨”和“埋伏营”都解决掉，如果玩家提前解决掉的话，那这个任务就很轻松了，直接快速旅行过去然后获得指定物品即可。

2. 从顶层缺口进入建筑，能在一层的架子上找到指定物品。然后推开载具就可以离开这里了，推开载具后会引发警报器，赶紧离开这个是非之地吧。



## 我把过她一次
**对应剧情线：炸个精光**

**流程要点**

1. 如果之前玩家没有四处探索的话，这将会是玩家首次遇到异变乌鸦：鬼哭种。这种敌人很难瞄准而且攻击速度极快，但弱点是它们只会在巢穴附近活动，巢穴一旦烧掉就会消失。它们的巢穴位于电线杆或者光秃秃的枯树上，虽然系统提示利用燃烧弹可以烧掉，但笔者还是建议使用十字弓的燃烧箭（需要扫荡埋伏营到一定数量才能解锁），消耗的资源会更少一些。鬼哭种的巢穴数量很多，而且由于判定问题，玩家使用燃烧弹反而不容易烧到巢穴。先使用引诱装置可以引开鬼哭种的注意力。



2. 完成这个任务后会触发一个“赏金猎人”系列任务：抓错人了。和之前的载具战一样，玩家需要保证自己的机车耐久度和燃料在一半以上才能触发载具战。

## 再来一张调发单、为数众多、吓到不停发抖、无可取替

**对应剧情线：决不放弃**

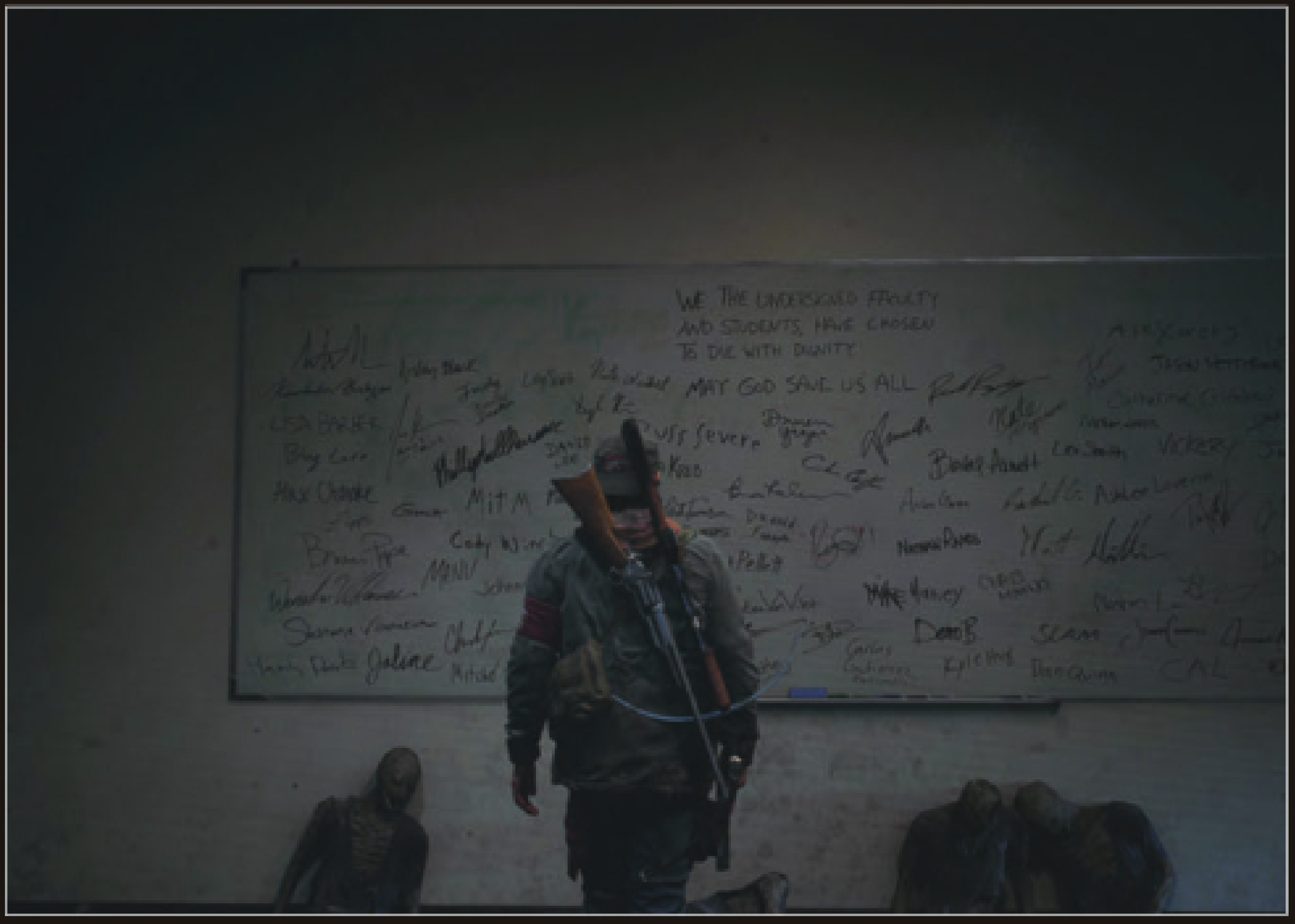
### 流程要点

1. 这个任务的流程长度很长，玩家请提前做好准备，特殊武器建议带上机枪。

2. “切马尔特社区大学”是一个同时拥有 NERO 检查哨、感染区和暴走潮的区域，在完成这个任务前玩家是不能进入这个区域的。另外玩家此刻也无须担心，主线任务要求玩家前往的是没有感染区和暴走潮的西侧。

3. 和 NPC 推开书架来到外面后，玩家需要独自面对一次“暴走潮”。话虽如此，敌人的数量比暴走潮少多了，对付起来难度很低。

4. 把 NPC 送往高处后，敌人会再一次遭遇暴走潮，和上次一样，敌人的数量实际上并不多。第二次把 NPC 送往高处后会触发剧情，此时玩家就需要自食其力，把车子推到指定位置然后再爬到高处。



5. 绕了一圈发现没有入口后，玩家需要利用军用吉普当踏脚石爬到高处。在天台会遭遇大量幼变者，解决它们后就可以进入建筑内部了。

6. 拿到目标物品后出门，会发现暴徒已经包围了这里。第一次遭遇暴徒时可以先不开火，异变者会解决他们，玩家只需要躲在掩体后趁机补枪就行。

7. 在正门区域会遭遇第二次敌人，此时敌人还会有一个机枪兵。不要正面进攻，从两侧绕到敌人的侧面可以更加轻松地解决敌人。

8. 停车场的战斗建议玩家待在原地，将目所能及的敌人都解决掉。机枪兵会在玩家右侧区域，玩家靠近时 NPC 会扔出烟雾弹掩护，此时绕到侧面发动专注模式对其头部来两枪即可结束战斗。



## 撑下去的动力、我认识这些人、最坏打算、不能冒险

**对应剧情线：决不放弃**

### 流程要点

1. 这个任务的流程同样很长，玩家需要对付的敌人基本都是人类，而且没有潜行部分，玩家可以根据这个挑选武器。

2. 建筑后门的逃生梯需要用枪把其打下来，进入建筑后不久就会遭遇敌人。他们的装备和一般暴徒无异，也没有精英类敌人，对付起来非常轻松。另外由于这个章节的几场战斗中，玩家都是居高临下，对付起来就更轻松了。

3. 在任务的最后玩家还需要对付一次鬼哭种，方法和之前的“我把过她一次”一样，这里就不阐述了。



## 这要怪我、我不想被吊死

**对应剧情线：他的生存之道**

### 流程要点

来到任务地点后，玩家需要消灭守在外围的全部敌人。建议从建筑后面发动进攻，正门的火力还是有点猛的，补给不太够的玩家可以守在后面等敌人逐个上来送死。

## 这可能就是关键

**对应剧情线：决不放弃**

### 流程要点

玩家需要找到的异变者身穿红色衣服，独一无二，在玩家靠近后系统会提示玩家。此时玩家需要切换出麻醉枪对其射击，由于麻醉枪子弹有限，建议发动专注模式后再发动攻击。



## 义人
### 对应剧情线：军官与绅士、好军人、律法与混乱

**流程要点**

1. 如果玩家之前没有对付过任何野外的暴走潮，这将是玩家第一次面对暴走潮。对付暴走潮的方法可以概括成打带跑，利用障碍和狭窄的地形（例如小巷或者建筑物里的窗台）卡住异变者，然后回击。中途可以利用投掷物和场景中的爆炸物（红色的油罐、白色的燃料罐和绿色的油车）来大量减少暴走者的数量。

值得注意的是，在正常移动速度下，异变者的速度和玩家是一样的，只有通过冲刺才能在平地和异变者拉开距离。另外玩家爬上和跳下高点的速度会比异变者快一点，可以借此来短暂地拖住异变者。

2. 开战前，弹药不够的玩家可以在机车处补充。章节的地形非常有利于玩家对付暴走潮，有高点、有狭窄的地形。另外玩家手上还有6个烧夷弹，这东西的杀伤力和范围都很大，建议玩家身在高处时再往低处的敌人扔，这样可以最大程度地命中敌人。



## 我计划好了、他不太喜欢音乐、暴徒奸细
### 对应剧情线：决不放弃、炸个精光、赏金猎人

**流程要点**

1. 虽然前两个任务都是简单的寻物，但实际上玩家要做的事情绝不仅仅只有寻物。

2. “我计划好了”的位置位于地图右下方的“贝尔湾的埋伏营地”，这里除了有一个埋伏营地以外，还有鬼哭种的巢穴，玩家可以在触发任务前先把这个地点给清理干净。

3. “他不太喜欢音乐”位于切马尔特社区大学，就和上文所说的一样，这里有一个暴走潮和感染区。靠近此处的时候请务必小心，这里的地形不太适合对付暴走潮，建议把暴走潮拉出来解决。和“我计划好了”类似，玩家可以在触发任务前先把这个地点给清理干净。

4. “暴徒奸细”依旧是载具追逐战，这次目标会往后扔燃烧弹，小心对付。



## 生存的代价
### 对应剧情线：追踪 NERO、决不放弃

**流程要点**

1. 出发前请准备好充足的弹药和补给，这个章节要对付的敌人全是各种异变者。

2. 进入洞穴后跟着照明弹和系统提示走，中途不会遇到任何敌人。在上方找到第一个队员后原路返回下层，然后继续跟着照明弹走，再次遇到队员后触发剧情。特殊感染者“迅击者”出现。这种敌人除了跑得快和比较耐打以外没什么特别的，当它往玩家处冲刺的时候开启专注模式然后瞄准头狠狠攻击即可。

3. 解决迅击者后赶紧在原地搜刮一下弹药补给，缺燃烧弹的话多造几个。之后从下层会出现两波暴走潮。虽然规模不大，但由于场景狭窄，玩家在绕圈时小心不要被围攻了。

4. 另外由于本章节全部战斗都发生在洞穴里，光线很暗，光靠游戏预设的手电筒很难看清敌人。看不清的玩家可以考虑去系统设置调高游戏亮度。



## 死亡的阴影
### 对应剧情线：决不放弃

**流程要点**

1. 触发这个任务后，玩家在通关之前将不能再次回到南方区域，有什么支线任务没有完成的玩家请抓紧时间。另外在触发这个任务前，建议玩家带上惯用的武器以及配一把狙击枪。



2. 全潜行的一个章节，话虽如此，玩家只需要跟着 NPC 移动即可。NPC 会帮助玩家引开敌人的注意力，玩家只需要注意不要走得比 NPC 快导致被敌人发现就好。

3. 到达目的地后触发剧情，下一个任务“冥府来的使者”会自动触发。

## 冥府来的使者
### 对应剧情线：决不放弃、分秒必争

**流程要点**

1. 在回到北方区域的过程中，玩家会依次遇到三个检查哨。民兵团的士兵装备大多非常精良，射击身体所能造成的伤害很低，还是瞄准头部射击吧。另外远方的狙击手请依靠站位躲开其射击线，要不然就直接用狙击枪提前击毙以免夜长梦多。

2. 三个检查哨的流程都是一样的：全灭敌人、推开车、继续前进。每清空一个检查哨后别忘了搜刮一下并进行补给。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 保护他们的安危

**对应剧情线：分秒必争**

### 流程要点



1. 这个章节的内容实际上是去年 E3 上试玩的内容，玩家需要在一个像乱葬岗一样的地方对付暴走潮。触发任务前请做好准备，并补充好弹药。

2. 这个场景拥有大量爆炸物，对付暴走潮的难度很低。在和暴走潮周旋的时候尽量避免走到场景的沟里，这种地方一旦被前后围攻就是死路一条。

## 乖乖低头，才有饭吃、杀光所有混蛋、另一次民兵团袭击

**对应剧情线：保护弱者、分秒必争**

### 流程要点

1. 和上一章一样，“乖乖低头，才有饭吃”的内容也是之前 E3 公布的流程之一。同样是简单的“清理营地、然后救人”的套路。救出曼尼后会出现一个暴怒种，不过对于此时的玩家来说想必已经是小菜一碟了。

2. “杀光所有混蛋”和“另一次民兵团袭击”非常简单，玩家只需要到达指定地点然后杀光所有人即可。敌人的装备比一般暴徒精良，瞄准头部射击可以有效提高击杀效率。

## 留一些给你

**对应剧情线：分秒必争**

### 流程要点

1. 这次玩家要对付的是位于锯木厂的暴走潮。这个区域的地形比较复杂，缺乏爆炸物。但玩家可以利用地形来卡住敌人，其中一个比较安全的战术是从窗台进入室内，再从另一边的窗台离开室内，借此利用窗台来卡住敌人。

2. 不过需要注意的是，在一开始敌人数量很多的时候，卡位战术很容易会因为敌人太多而导致敌人被“分流”，一旦出现这种情况玩家就需要立即撤离了。



3. 另外场景虽然爆炸物很少，都有很多障碍物（例如木头），这种障碍是可以通过投掷爆炸物来引发，除了可以杀死一部分的敌人以外，还可以阻碍敌人的前进。

## 不能只靠自己、无法无天的飞车党

**对应剧情线：分秒必争**

### 流程要点



1. 这是本作的最终战，出战前请做好准备。

2. 进入巫师岛后，玩家所需要做的事情就是沿着山坡一路杀上去。这里已经没什么战术可言了，玩家倾尽所有尽力一战即可。敌人依旧是民兵团，没什么特别的。

3. 进入“方舟”后，玩家需要拆除三个炸弹。由于没有时间限制，玩家依旧可以稳打稳扎。中途记得搜刮一下场景补给一下。开枪救出威佛后，最终战开始。

4. 本作的最终战玩家需要对付大量的敌人，其最大的难点在于由于场景过于黑暗，玩家很容易会被敌人扔出的手雷炸死。笔者推荐的打法是开始战斗后立即沿着场景左侧一路绕到敌人的大后方，中途遇到的敌人快速用专注模式干掉。

后方的地形要简单一些，敌人只能从两个方向靠近不说，光线也比较充足，敌人更是不会扔手雷进来，玩家可以很安逸地对付剩余的敌人。

5, 最后都是剧情和 QTE，靠近狂徒的部分需要等其开枪的间隙在掩体间移动。漫长的剧情过后本作的主线剧情就算是告一段落了。之后还会有几个主线任务，但都只有剧情，算是后日谈和给续作挖坑的彩蛋内容。





# 白金心得

## 奖杯篇

| 奖杯总数 | 46 | 铜杯 | 28 | 银杯 | 15 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**额外奖杯**

| 铜杯 | 8 | 银杯 | 3 | 金杯 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|

### 奖杯说明

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10（全奖杯为7/10） |
| 白金所需时间 | 60～80小时（全奖杯为100小时以上） |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能会错过的奖杯 | 无 |
| 有无奖杯BUG | 无 |

《往日不再》和大部分开放世界游戏类似，在白金方面没有特别为难玩家的部分。难度不会影响奖杯的解锁，也不会有会错过的奖杯。绝大部分奖杯都会随着流程推进而逐渐解锁，虽然收集数量多，但游戏本身并没有要求玩家达成全收集，大部分收集本身也会标记在地图上，十分体贴。

但本作在6月底更新了挑战模式，并预定并在每周更新一次关卡。挑战模式的全金牌难度非常高，玩家需要重复练习才能获得金牌评价，更别说还有一大堆的解锁项目。算上挑战解锁所需的时间，玩家最快也需要到9月底才能全奖杯。必须注意的是，挑战的进度只有分数是会上传到网上，但角色等级、戒指等级等依旧是本地存档，笔者曾遭遇过游戏出错导致存档损坏的问题，建议有意挑战的玩家注意一下备份。

相比之下，更新的最高难度“生存模式”反而更加简单，但考虑到本作的流程非常长，耗时依旧惊人。

本作的白金路线如下：

1. 正常通关，在通关过程中可以将路上的收集、支线和工作都清一下。特别是后者，可以解锁不少有用的武器和升级。在这个过程中不需要着急将营地的信赖度升到最高，二级信赖度基本够用，而大部分营地的信赖度也会随着游戏流程推进而自动升满。

2. 流程中玩家不需要太过省资源，特别是子弹和素材，搜刮场景和敌人尸体可以找到不少补给。“满布鲜血”需要玩家从人类尸体搜刮541个物品，从游戏初期就开始刷会省事不少。

3. 游戏通关后开始清理支线，信赖度没有达到3级的营地相关的支线是玩家优先完成的对象。在这个过程中玩家需要先将营地都升到满级，最后才考虑将自己的等级提升到最高。

4. 最后就是收集和技巧类奖杯的查漏补缺了。

**百中选一**　白金
解锁条件　解锁除此以外的所有奖杯

**皮肉之伤**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**特殊快递**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**目的与手段**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**失而复得**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**拜把兄弟**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**取回你的名字**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**独行侠**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**抓紧坐稳**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**外头渐冷**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**宁死不屈**　银杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**我为此久等**　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**往日不再**　金杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

**埋伏营地猎人**　银杯
解锁条件　完成埋伏营地猎人剧情线

**除疫专家**　银杯
解锁条件　完成除疫专家剧情线

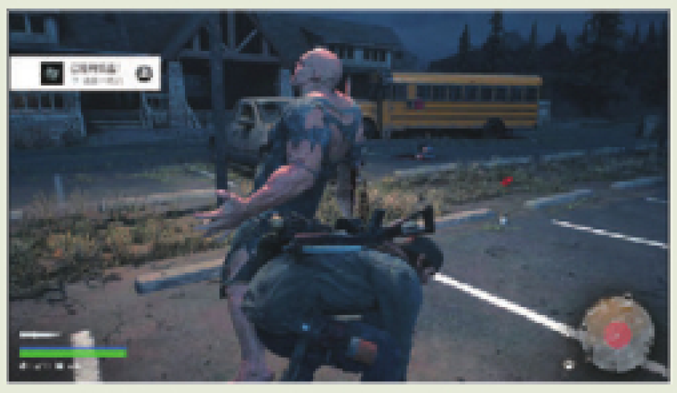
**掠夺者营地猎人**　银杯
解锁条件　完成灭营猎人剧情线

**世界末日**　银杯
解锁条件　完成世界末日剧情线
获得方法　所有的埋伏营、掠夺者营地、NERO检查哨、研究区和感染区的位置都能随着探索来解锁。埋伏营和掠夺者营地需要玩家靠近才能显示，在解决埋伏营的同时会得知NERO检查哨和研究区的位置。而感染区则非常明显，玩家很难错过。

**摆平一个**　银杯
解锁条件　解决第一批暴走潮
获得方法　总的来说，北方区域的暴走潮要比南方的弱不少。笔者并不推荐初期去挑战暴走潮，姑且不说装备是否达标，消耗的物资也远远大于收获。在中期提高温泉营地的信赖度并购买轻机枪武器后就可以考虑去清理暴走潮赚取额外的经验值了。

**费尔维尔式甩尾**　铜杯
解锁条件　甩尾时间累计10分钟
获得方法　10分钟看似很长，但实际上算是个白送的奖杯，玩家会在清主线任务和支线任务的途中自然解锁。玩家只需要注意平时过弯的时候手动甩尾就好。

**这是一把刀**　银杯
解锁条件　使用刀刃杀死残暴者、寻击者或残暴种
获得方法　玩家首先得解锁技能“刽子手”，这样玩家就可以通过潜行暗杀来直接秒杀残暴者，在游戏的中后期这种敌人会随机出现在地图上，靠近时主角会有语音提示。



另外还有两个简单的方法，在主线任务“玩到通宵”中，玩家会第一次遭遇残暴者。此时的残暴者是一个BOSS，玩家可以看到敌人的血量，算好后利用匕首最后一击即可。而在另外一个主线任务“这一切很奇怪”，玩家也会遭遇三个残暴者，如果有解锁“刽子手”的话，这里可以非常轻松地获得奖杯。最后别忘了，除了暗杀以外，玩家想用匕首攻击的话，手上不能装备任何近战武器。

### 费尔维尔鬼影 铜杯

**解锁条件** 取得100次潜行击杀

### 旧的才可靠 铜杯

**解锁条件** 使用制作的武器杀死200个敌人

**获得方法** 捡到的武器需要改造后才算是“制作的武器”，另外可以制作的爆炸物也算在内。

### 变化是生活的调味品 银杯

**解锁条件** 使用每一种十字弓箭矢来杀死敌人

**获得方法** 十字弓箭矢分为一般的十字弓箭矢、毒箭矢、残迹物箭矢、爆炸箭矢和燃烧箭矢。箭矢会随着流程推进和完成剧情线而解锁，其中燃烧箭矢和爆炸箭矢需要玩家分别消灭8个和12个埋伏营后才能解锁。

### 费尔维尔总会成员 银杯

**解锁条件** 为机车购买性能、外观和喷漆类别的强化

### 首购者 铜杯

**解锁条件** 首次强化机车

### 耗竭末日 铜杯

**解锁条件** 骑车时，同时使用氮气和甩尾持续至少5秒

**获得方法** 玩家首先解锁最高级的氮气加速，这个升级需要玩家在钻石湖营地的信赖度达到最高级后才能解锁。这个营地麻烦的地方在于玩家不能通过完成营地工作和主线任务来升满，必须上交额外的战利品或者清理几个暴走潮才能升满。

而漂移5秒钟的诀窍在于先开启氮气加速再漂移，然后在漂移的过程中不要把左摇杆推死，留一点余地然后让机车在原地漂移。顺利的话，机车会以一个小圆圈的轨迹在原地转圈（但不是原地打转）。



### 修车的艺术 铜杯

**解锁条件** 对机车使用100个废铁

### 谁找到就是谁的 铜杯

**解锁条件** 找到第一个收藏品

### 满布鲜血 铜杯

**解锁条件** 从尸体收集541个物品

**获得方法** 只有玩家身上的物品栏有空位时搜刮尸体才算，没捡起的都是不算的。另外这里的“尸体”指的是人类尸体。

### 成名在望的寻宝猎人 铜杯

**解锁条件** 找到50%的收藏品



### 请君倾听 铜杯

**解锁条件** 收集989个异变者耳朵

### 破路巡演 银杯

**解锁条件** 找到75%的收藏品

**获得方法** 游戏总共有240个收集，玩家要想解锁奖杯需要找到其中的180个。收集分为以下几类：

**角色：**部分会随着流程推进解锁，部分角色的收集位置就在他们的住处。

**NERO 情报：**绝大部分会直接放在 NERO 检查哨和研究区中，非常明显。

**莎拉的实验室纪录：**随着流程解锁。

**自由奥勒冈电台：**随着流程解锁，只会在玩家离开营地骑车的时候触发。

**盖瑞特上校的演说：**在故事推进到巫师岛后，会随着流程的推进解锁一个支线任务，前往触发即可，会错过。

**安息教讲道：**只会在安息教领地，也就是艾隆孤峰区域才会找到。靠近时会听到扩音器的声音，顺着声音找过去然后破坏掉扩音器即可。

**旅游：**比较隐秘的一类收集，分布在地图的各个区域，多半会出现在一些旅游景点或者商店当中。

**历史地标：**这些地标会在玩家靠近或者清理完埋伏营后解锁，由于大部分都在路边，找全并不是什么难事。

**草药学：**每到一个新区域后看到草就捡。

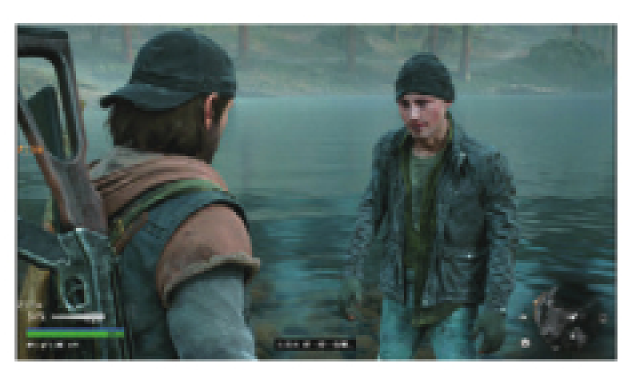
**营地吉他手：**在铁汉麦克营地的亭子里，夜晚会有 NPC 在弹吉他，NPC 出现后小地图会出现图标提示。



### 生存不是生活 铜杯

**解锁条件** 解救10个生还者

**获得方法** 随机事件之一，基本会在流程中段时顺便解锁。



### 无药不欢 铜杯

**解锁条件** 第一次强化你的生命值、体力或专注力

### 性能强化 银杯

**解锁条件** 让你的生命值、体力或专注力达到最大值

**获得方法** 玩家需要找到所有的NERO检查哨和研究区才能将三个能力升满，然而奖杯只需要玩家将其中一项升满即可。在生存模式下，建议先提升生命值和体力。

### 最佳死党 银杯

**解锁条件** 与一个营地达成结盟信任度

**获得方法** 提升信赖度的方法有以下几种：

| |
|---|
| 主线任务 |
| 工作 |
| 清理对应的埋伏营、NERO 检查哨、暴走潮等等 |
| 上交战利品和食物 |
| 拯救幸存者 |

### 毕生挚友 金杯

**解锁条件** 获得三个不同营地的结盟信任度

**获得方法** 最后卡的营地很有可能是钻石湖，多解决几个暴走潮即可。

### 出手大方 银杯

**解锁条件** 在一个营地花费20000个营币

### 欢迎来到派对，伙伴 银杯

**解锁条件** 消灭单一区域内的所有埋伏营地、感染区和NERO检查哨

### 伙食快递员 铜杯

**解锁条件** 向任一营地贩卖动物肉块或植物

**不要阻止我** 铜杯

解锁条件 解锁第一个技能

**无法受控** 铜杯

解锁条件 解锁15个技能

**锐不可当** 铜杯

解锁条件 解锁30个技能

**华氏先生** 银杯

解锁条件 解开45个技能

**快给我滚** 铜杯

解锁条件 击倒12个暴徒石碓

获得方法 暴徒石碓会分布在地图各处，多分布在各种营地、检查站或者山洞附近。部分石碓不太显眼，但整个游戏中实际上有大约50个这样的石碓，因此要找12个实际上并不难，后期的支线任务中，玩家甚至能在洞穴里发现六到七个这种石碓。



**巧手奥勒冈人** 铜杯

解锁条件 制作50个物品

## 额外奖杯：生存模式

**生存即是生活** 金杯

解锁条件 以生存模式通关

获得方法 生存模式和其他模式的最大区别在于UI全部消失并且不能快速移动，流程难度倒是没有什么太大的区别，毕竟本作一般难度下主角本来也不怎么经打……敌人的攻击力和HP都提高了，但AI方面并没有太大的长进。UI消失的最大麻烦在于在这样一款主角不能“喘气回血”的游戏中，玩家需要时不时按R3键才能显示地图信息，也不能确认自己现在的HP剩余量。另外由于不能快速移动的缘故，玩家需要时刻注意自己机车的燃料剩余量，在生存模式下没油是一件非常危险的事情。

技能方面优先点“专注射击”“当场维修”和“独挑大梁”，NERO处拿到的药物优先提升自己的HP的耐力。生存模式的难点主要体现初期，在资源不足的情况下，玩家很难对付大群异变者。推荐玩家尽量在敌人较少的白天时行动。中后期来到地图南边并获得强力武器后游戏难度会直线下降。武器方面推荐芝加哥打字机和RDP，这两把武器要到巫师岛营地才能解锁。

**分秒必争60秒** 铜杯

解锁条件 在1分钟以内以生存模式击败暴走潮

获得方法 虽然看起来很难，但实际上其实还好。后期前往北边人数较少的暴走潮，利用引诱装置和烧夷弹的组合可以快速清理敌人，玩家还可以用芝加哥打字机补一下刀，快的话不到30秒就能完成。担心搞不定的玩家别忘了提前存个档。

## 额外奖杯：挑战模式

**参与奖** 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个铜牌勋章

**老二哲学** 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个银牌勋章

**黄金小子** 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个金牌勋章

获得方法 截止至截稿日，挑战模式一共推出了两关。分别是对应异变者的“四面受敌”和对应人类敌人的“逆境求生”。金牌勋章的获得非常“简单”，只要分数够就行了。分数由三部分组成：基础杀敌分数、连杀分数和次要挑战分数。

**四面受敌：**高分的秘诀在于连锁分数，快速累积连杀的关键在于善用爆炸物。引诱装置+爆炸物的组合可以快速提高连锁，而当敌人数量不多的时候就开枪保证连锁。在这个关卡中，连锁大于一切。推荐戒指为子弹。



**逆境求生：**玩家需要在一开始一无所有的情况下对抗人类敌人，每清理一波敌人后玩家会有10来秒的休整时间。这段时间实际上并不是让玩家搜刮尸体的，而是转移位置的。这个模式获得高分的秘诀在于尽量完成次要挑战，只要次要挑战都拿到金牌或者银牌，那么金牌基本是稳的（至少三金一银，玩家可根据自己水平自行取舍，推荐放弃30近战金牌）。

敌人出现前地图上会显示出现位置，提前远离即可对敌人进行暗杀。而在重装敌人登场之前尽量完成“宁静之夜”和“残酷无情”两个次要挑战。搜刮尸体和补给可以留一个敌人（最好是近战）时再做。除非是为了完成次要挑战，敌人尽量爆头击杀，重装敌人则直接用投掷物解决。推荐戒指为狮心或者百里选一。

**帅气登场** 铜杯

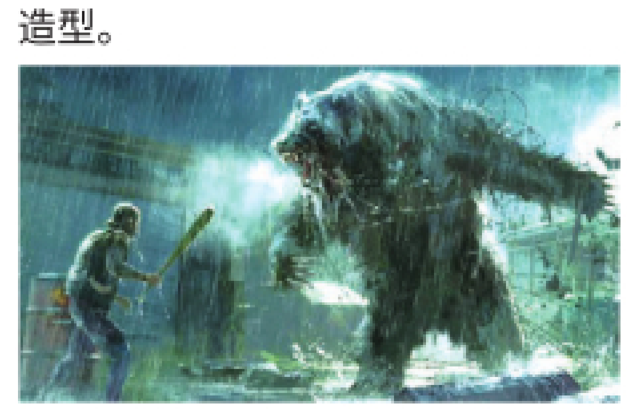
解锁条件 使用角色造型和装备的自定义调色，在挑战中获得金牌勋章

**我的宝贝** 铜杯

解锁条件 将任何戒指升到满级

获得方法 无论是购买造型、自定义调色还是戒指，都需要花费金钱。挑战模式获得金钱的方法只有一个，那就是获得评价。第一次完成次要目标还是主要目标并获得铜/银/金会获得金钱。

而戒指的升级则需要玩家提高自己的等级，等级和金钱一样，需要获得评价后才能提升。推荐优先解锁的戒指是子弹和百中选一。由于戒指才是影响玩家战斗力的关键，因此建议玩家先购入价值，多余的金钱才用于自定义调色和角色造型。



**黄金队伍** 银杯

解锁条件 获得所有挑战的金牌勋章

**干得好，小子** 银杯

解锁条件 获得所有次要挑战的勋章

**一掷千金** 铜杯

解锁条件 为装备花费3000块

**失落与诅咒** 银杯

解锁条件 晋升至元老阶级

**一网打尽** 铜杯

解锁条件 解开所有布章

获得方法 由于挑战还没开齐，以上六个奖杯现在都是解锁不了的，而这六个奖杯都是息息相关的，都会在挑战全金牌和全次要挑战的过程中解锁。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH




中文版虽然在翻译细节上有些不足，不过也算是让苦等一年的玩家们玩上了官方中文版。本作讲述发生在《闪轨 2》一年半之后的故事，以走出社会的黎恩为主角，描述新成立的“VII班”成长与帝国西部局势。《闪轨 3》无论是画面还是操作在前作的基础上都有很大的进步，相信能够给玩家们打来耳目一新的体验。

文 秋沙雨　美编 NINA

PS4

| 英雄传说 闪之轨迹III | | Falcom | |
|---|---|---|---|
| 英雄传说 闪之轨迹III | | 角色扮演 | 中文版 |
| 2018 年 11 月 1 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 398 港币 | | | |

©2017 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

# 系统详解

## 难度选择

游戏的难度从低到高分别为“VERY EASY”、“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”。

“VERY EASY”～“HARD”在探索地图的时候可以自由切换。玩家可以自由摸索，觉得自己适合什么难度就用哪个。

游戏一开始也可以选择最高的“NIGHTMARE”难度，在游戏里也可以调低难度，但是一旦调低之后就无法再次开启“NIGHTMARE”难度。

## 键位说明

### ●野外探索

※ 野外探索时的部分键位可以在菜单的“SYSTEM”→“OPTION”→“操作设定”里进行更改。

| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 对话/调查/攻击 |
| × | 移动时长按的话变成行走，长按为加速对话/取消 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 开启移动选单 |
| L1 | 切换队首角色/长按为加速对话 |
| L2+○ | 打开ARCUS II |
| L2+△/□ | 动作菜单（视剧情进度而产生变化） |
| L3 | 重置视角 |
| R1 | 加速跑/开启或者关闭自动对话 |
| R2 | 冲锋攻击 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开地图语音履历和对话回顾 |
| 方向键↓ | 打开地图页面 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 打开魔法菜单 |
| OPTIONE | 存档菜单/跳过剧情 |
| 按下触碰板 | 打开教官手册（查看各种笔记） |

### ●战斗

| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 选择 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 通常攻击/确定 |
| × | 移动/取消 |
| △ | 战技列表 |
| □ | 魔法列表/（光标移动到敌人身上时）查看敌人信息 |
| L1 | 更换战术连结对象 |
| L2 | 查看简易信息 |
| R1+方向键 | 发动S战技 |
| R2 | （操作悠娜时）切换模式 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开勇气指令列表 |
| 方向键↓ | 逃跑 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 更换队员 |
| OPTIONS | 跳过攻击过程 |



## 笔记本（NOTE）

在移动时或者打开菜单的时候按下触碰板就能打开笔记本，在这里可以查看与大多数收集要素有关的讯息，在游戏里的收集内容都能在这里进行查找。

| 条目 | 作用 |
| --- | --- |
| 主要 | 查看分校充实度、学院等级、教官等级等游戏进度，在每天结束时会结算一次分校充实度，在每个章节结束时评价教官等级以及学院等级。 |
| 委托 | 查看各章节主线委托、支线委托以及分校委托的完成情况 |
| 战斗 | 查看战历和每个迷宫里的敌人情报 |
| 人物 | 查看人物介绍，在特定时间点与指定NPC对话、完成对应角色的羁绊事件或完成委托可更新人物笔记/查看与主要角色之间的羁绊进展情况 |
| 料理 | 记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理 |
| 钓鱼 | 记录了钓鱼相关的详细内容 |
| 卡片 | 查看VM卡片的收集进度或者是编辑自己的卡组 |
| 书籍 | 记录了已获得的书籍 |

## 菜单

在移动时按下△键就能打开菜单。

| 项目 | 内容 |
| --- | --- |
| EQUIP | 查看或调整装备 |
| ORBMENT | 查看或者使用魔法/查看或者调整回路 |
| ITEM | 查看或使用道具 |
| STATUS | 查看角色的状态以及可使用的战技、S战技 |
| TACTICS | 调整战斗时的队伍阵型以及战术连结对象 |
| LINK-LV | 查看各角色战术连结的等级和效果 |
| COSTUME | 为队伍里或者曾经加入过队伍的角色改变服装、发型或者穿戴饰品 |
| SYSTEM | 可进行存档、读档、删档、回顾、游戏系统设定、回到主菜单页面等操作 |

## 委托

在学校或者是实习地里玩家会收到来自居民或者是征服的委托，完成委托除了能够获得AP点数以及金钱奖励之外，有些特殊装备或者回路也是能够通过完成委托来获得的。

在一些委托里玩家需要选择选项或者作出一些举动，或者是在委托人的要求之外达成额外的要求时，最后结算时所获得的AP点数就会额外增加，有时候还能拿到额外的道具奖励。

## 地图探索

### 代步工具

在第一章和第二章的主线剧情里会分别解锁骑马和导力摩托。

在之后的章节里导力摩托都能自由使用，但是马需要和《奈因兹》的成员对话之后才能解锁。

在野外里按下L2键+□键能够在任意地点骑马，按下L2键+△键能够在任意地点骑摩托。靠近马匹和摩托按下□键还能设置负责驾驶的角色和与对方同乘的角色。

### 场景破坏

在野外、城镇或者迷宫里的部分场景是可以通过攻击来破坏掉的，在过去两部作品里的场景破坏只能够捡取到道具或者米拉（《轨迹》世界中的金钱单位），在本作里的场景破坏则追加了能够回复AP甚至是回复CP（战技点数）的效果。



## 钓鱼

“《闪之轨迹》系列”每作的钓鱼系统都不一样，本作也不例外。

在商店购买或者在野外打敌人拿到钓饵后前往地图标示的钓鱼点就能进行钓鱼，操作是从鱼咬饵之后开始，在一开始的转盘选择鱼的尺寸，这只影响钓上鱼后获得的额外奖励，不影响鱼的种类，转盘失败不损失鱼饵。

然后玩家要长按住〇键来收线，但是不能收得太急，要是上方的槽移动到左边尽头的话线就会断掉，同时损失 1 个鱼饵。

鱼被逼急之后就会猛烈挣扎一段时间，这时候继续长按〇键的话上方槽移动到最左边的速度就会加快，这时候需要放松线，但是同时需要注意别让线移动到最右边，这样鱼也会逃跑并且损失 1 个钓饵。

钓鱼的快捷方法就是在序盘刷钱然后去把商店里的钓竿全买了，这样足以应付中盘为止的所有鱼类。

根据钓上来鱼的种类增加，和城镇或者演习地里卖鱼饵钓竿的角色对话就能够获得钓竿奖励，拿到所有钓竿的话钓鱼就基本没多少难度了。

钓上来的鱼可以在商店里兑换成指定的消耗品和饰品，图鉴里最后一条鱼能够兑换成 SR 稀有度的回路。

| 鱼竿名称 | 获得途径 |
|---|---|
| 双重鱼钩 | 钓到3种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 氨基酸凝胶 | 钓到6种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 扩充卷筒 | 钓到9种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 三重鱼钩 | 钓到12种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 双倍氨基酸凝胶 | 钓到15种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 扩充卷筒G | 钓到18种鱼后和钓公师团成员对话 |
| 双材质吊线 | 在和钓公师团成员购买，400米拉 |
| 自动阻力轮 | 在和钓公师团成员购买，8000米拉 |
| 高科技钓竿 | 在和钓公师团成员购买，6000米拉 |
| 定制把手 | 在和钓公师团成员购买，2400米拉 |
| 冲击前导线 | 在和钓公师团成员购买，1200米拉 |
| 校准齿轮 | 在和钓公师团成员购买，10000米拉 |

## 广播话题

在游戏序盘，玩家会收到孟亨的委托，去为他收集广播的题材。需要在特定章节特定时间点与某位 NPC 对话后才能够获得题材，对象会在地图上以绿色的☆标志出来。拿到题材后使用 L2 键 + 〇键打开 ARCUS Ⅱ将题材发送给孟亨，在章节结束时能够收到他的谢礼。

## 风景照片

和“广播话题”类似，在游戏序盘时玩家会收到薇薇的委托，为她收集各种风景照片，只需要前往特定地点调查绿色☆符号就能够自动获得照片，然后使用 L2 键 + 〇键打开 ARCUS Ⅱ将照片发送给薇薇，在章节结束时能够收到他的谢礼。

## 料理系统

打开笔记本之后在“料理”项目里就能让指定角色制作指定数量的料理了。每个角色对每种料理有擅长和不擅长之分，同时每种料理让特定的角色去制作的话还会出现独自料理。

本作的料理系统与之前两作没有太大的差别，惟一的区别在于能够让不在队伍里的角色制作料理，这样就避免会出现进行到下一章时无法制作出独自料理的困境。

料理的获得需要在特定的摊位或者餐厅与贩卖员对话选择品尝料理（需要付钱）之后就能够拿到菜单。





## 羁绊事件

在一周目每一章的自由行动日里，就能拥有与可触发事件数量减半的羁绊点数，消耗羁绊点数可以和同伴触发羁绊事件。进入二周目之后可以选择羁绊点数全满的项目，之后就能触发自由行动日里的所有羁绊事件了。

在本作里，与分校成员（Ⅶ班或者托娃）的羁绊事件可以直接在地图上确认，有黄色的“！”就意味着是可以触发的羁绊事件。

随着剧情的进展玩家还能遇到旧Ⅶ班的成员，与他们的羁绊事件大多数都是通过 ARCUS Ⅱ的邮件内容来触发。

## 好感度

通过完成每个章节的主线、完成羁绊事件、赠送礼物等行为可以提高好感度，好感度会影响到终章的一段剧情以及奖杯的获得。

## 结晶回路

结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。

回路分为核心回路和普通回路 2 种。普通回路分为普通、稀有、超稀有三种等级。

在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。同时还能消耗一定数量的普通级别回路以及 U 物质来将低级回路强化成高级的回路。

## 核心回路

核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果还可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强。

在本作里可以给角色装备主回路和副回路共两种回路。主回路可以享有该核心回路的所有效果，而副回路的核心回路只能享有该回路的第 1 个效果，而且能力的增幅也比主回路插槽要少，但是能够使用副回路的所有魔法。

同一个核心回路可以两个角色分别装备在主回路和副回路的插槽上，但是同一个角色不能在两个插槽装备同一个回路。

## 结晶插槽

在游戏前期至中期，玩家需要消耗耀晶石碎片给队伍角色解锁结晶插槽，解锁插槽不仅意味着可装备的回路数量增加，同时还会提升角色的 EP 上限。

按照系列惯例，每个角色都有 3 个插槽是限定属性的，例如黎恩的是“时

快速存档/读档　在移动时按下OPTIONS键就能打开快捷菜单进行存档和读档。

火时”，亚尔缇娜的是“幻时幻”。

每个角色不能装备完全相同的回路，例如装备了“攻击 2”之后就不能再另一个插槽上再装备一个“攻击 2”，但是可以装备“攻击 3”或者“攻击 1”。








# 战斗系统

## 角色各项数值和能力

| 名称 | 含义 |
| --- | --- |
| HP | 生命值，减到0时进入无法战斗状态 |
| EP | 魔法值，使用导力魔法时会消耗 |
| CP | 战技点数，使用战技或S战技时消耗，通常情况下攻击命中敌人或受到伤害时蓄积 |
| EXP | 角色的总经验值 |
| NEXT | 升级到下一级所需的经验值 |
| STR | 物理攻击力 |
| DEF | 物理防御力 |
| ATS | 魔法攻击力 |
| ADF | 魔法防御力 |
| SPD | 行动速度 |
| DEX | 器用度，关系到角色的命中率 |
| AGL | 敏捷度，关系到角色的回避率 |
| MOV | 移动范围 |
| RNG | 攻击范围 |

## 遇敌

和历代《轨迹》作品一样，迷宫和野外的敌人采用可见式，在迷宫和野外移动时对着敌人按○键可以进行攻击，实力远超于敌人时攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。

在没有被地图上的敌人发现的情况下对敌人使用地图攻击的话敌人就会晕眩（亚尔缇娜、米莉亚姆等部分角色在被敌人发现的情况下攻击敌人也能让它们晕眩），和它们接触后就可以进入“奇袭攻击”，在对我方有利的状态下进入战斗。在没有被发现时直接与敌人接触的话会进入“先制攻击”。

在本作里，还新增加了全新的地图攻击“冲锋攻击”，使用“冲锋攻击”来攻击地图上的敌人的话，无论是否被敌人发现，都绝对会在“奇袭战斗”的情况下开战，并且让全体敌人的破防量表减半。不过发动“冲锋攻击”需要消耗冲锋点数（AP），AP 的回复可以攻击场景的道具来进行。

### 各战斗类型一览

| 战斗类型 | 触发方式 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 冲锋攻击 | 按下R2键发动的攻击命中敌人 | 获得奇袭攻击的效果，全体敌人破防量表减半 |
| 奇袭攻击 | 接触昏厥的敌人 | 获得优势攻击的效果且CP上升10 |
| 先制攻击 | 从背后接近敌人 | 加快友方的行动顺序 |
| 通常战斗 | 正常情况下接触敌人 | 无效果 |
| 背后遇袭 | 被敌人从背后袭击 | 敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除 |

## 战术连结

在战斗里玩家的操作回合或者是在地图移动时的菜单界面里，玩家可以随意切换上场角色的战术连结对象，每个角色都有着固有的战术连结技能，这些技能只有在进行战术连结的时候才会发动。

每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，在失衡状态下的限定时间内按下对应按键能够发动让战术连结对象进行攻击的“追击”、正在进行战术连结的两人一起组合攻击的“连续猛攻”和全体成员一起发动进攻的“爆裂猛攻”。

使用除了“追击”之外的攻击需要消耗勇气点数（BP），BP 需要通过发动“追击”来进行积攒，在战斗画面右上角可以看到 BP 的积攒情况。

## 破防

在战斗里查看敌人状态的时候，可以在敌人下方的 HP 槽处看到一个蓝色的槽，这个槽便是本作新增加的“破防量表”，让角色使用破防率高的战技或者是使用针对敌人弱点魔法属性的导力魔法来进行攻击的话就能够有效地减少破防量表。当破防量表减至 0 时，敌人就会进入“破防”状态。

在“破防”状态下的敌人有以下几种特征：

①我方角色对该敌人的伤害输出增加；

②破防时敌人绝对会掉落道具；

③解除敌人的所有能力上升效果；

④对敌人使用普通攻击或者战技时绝对会让敌人失衡。





## 高扬

在与 BOSS 或者是猎兵类的敌人进行战斗时，减少他们的 HP 后他们会进入“高扬”的状态，进入该状态之后我方对该敌人的伤害输出会减少，敌人的攻击都会变成暴击，而且还会发动威力强大的 S 战技。

当然也有解除敌人这一状态的办法，那就是让敌人陷入“破防”的状态。当敌人进入“高扬”状态时，“破防量表”的削减速度就会增加。



## 勇气指令

“勇气指令”是能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行作战的指令。勇气指令在发动的时候也需要消耗 BP。勇气指令能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果。





每个角色都有着各自的勇气指令，例如黎恩的专用勇气指令是全体成员 CP 增加并且伤害输出提升，春日再临的专用勇气指令是反射敌人的所有攻击。除了勇气指令效果不一样之外，每个角色勇气指令的 BP 消费量也各不相同。

临时参战的角色（例如克蕾雅、安洁莉卡等）以及部分在主线期间与队伍同行的角色（例如派崔克、托娃等）也有着各自的勇气指令。

## 切换战斗模式

切换战斗模式是使用特殊警棍“枪械旋棍”的悠娜专用的战斗系统，战斗模式分为以旋棍的近距离战为主的“打击手模式”和以火枪范围攻击为主的“枪手模式”。

### 打击手模式




以旋棍来进行战斗的进展模式，攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。

### 枪手模式




以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“打击手模式”相比角色参数较低。

## 战技

战技是通过消耗在战斗或者其他手段（料理、道具等）积攒的战技点数（CP）来发动的角色固有技能，分为攻击类、支援类和回复类等多个种类。通过让角色升级就能够获得新的战技。





## S战技

消耗 100 ～ 200 点 CP 来发动的强大必杀技，每个角色在一开始并不是都有 S 战技可用，随着主线的进行会逐一解锁VII班成员的 S 战技，旧VII班绝大多数成员的 S 战技是一开始就能用的。

## 机甲兵战

本作里的机甲兵战基本都是期间限定 + 剧情限定的内容，不过和前作相比，可使用的机体大幅度增加，主角黎恩有时候在剧情里还会搭乘其他的机体。

机甲兵战的主要内容就是攻击敌人的三个部位之一，攻击到失衡率较高的部位就会发动追击，敌人在摆出每个姿势时的弱点部位都不一样。BP 累积到 3 之后就能够让操作的机体发动必杀技，在 2 架机体在场的情况下 BP 累积到 5 的话就能够发动协力必杀技，这是前作终章最终战的限定操作，在本作里正式实装。

和通常战斗一样，机甲兵战的敌人也有破防量表的设定，将敌人破防之后它的所有部位都会变成可以发动追击等攻击的弱点。

在游戏里一些不驾驶机体的队友就会作为协助人员参战，轮到他们的回合时就能够使用每人特有的 EX 魔法来对敌人进行攻击或者是给我方机体使用有增幅效果的魔法。

## EX宝玉

在学校的机库或者是演习地里能够合成给机体装备的 EX 宝玉。EX 宝玉的效果是针对我方出战的所有机体，所以不必像给角色使用的回路那样需要频繁地进行更改。

随着主线的进行，可以合成的 EX 宝玉等级也就越高，机体能力的提升幅度也越高。

**周目继承** 本作的周目继承要素不再采取点数制，玩家可以开启所有可继承的项目和特典开始进行下一周目的游戏。

# 流程攻略

游戏建议：在杂兵战或者 BOSS 战里记得使用道具或者是导力魔法来调查敌人资料。

## 序章　春日再临

●一开始是类似于《闪轨 I》的要塞内战斗，地图的移动和历代作没有什么差别，但是战斗的操作变化较大，可以借此来多适应一下。

●这里的房间都无法进入，所以沿着路前进就行了，在到前方看到回复装置的时候就说明差不多到目的地了，继续前进触发与二连战。

### BOSS 斯雷普尼尔F2×2

失衡倾向：刚>斩＝射>突。

魔法属性推荐：地、水、火。

由于是教学性质的战斗所以不算太难。使用悠娜的勇气指令“震天巨锤”来提高削减破防效率，之后见机行事即可，之后还有一场 BOSS 站，所以注意消耗。

### BOSS 艾奈丝、恩奈雅

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突。

魔法属性推荐：兼可。

由于两人基本不会吃异常状态，所以战斗还是主要以伤害输出与削减破防量表为主，等她们的 HP 将至一半以下后战斗就会自动结束。

●战后时间回溯到黎恩就职的时期，剧情后装备核心回路，之后队伍正式结成，操作角色变为黎恩、悠娜、库尔特、亚尔缇娜。

●沿途的杂兵战会有较为详细的战斗基础教学，途中有可以用于恢复 HP 与 MP 的回复装置可供使用。

### 宝箱

**艾因赫尔小要塞·LV0：**①生命之息 R；②火焰箭 R；③中回复药 ×3、EP 填充剂 II ×3、痊愈之药 ×3；④替身傀儡。

●在尽头触发与巨触魔草的战斗。







### BOSS 巨触魔草、长触魔草×4

失衡倾向：斩>射。

魔法属性推荐：地>水>火。

让悠娜与亚尔缇娜优先解决四个小杂兵，黎恩和库尔特集中攻击 BOSS。这一战里除了黎恩之外的另外三人可以随意战斗，黎恩的消耗保留到此后的第二场战斗。

剧情之后需要再次与 BOSS 战斗，操作角色只有黎恩一人，同时黎恩习得 S 战技，直接让黎恩使用 S 战技基本上就没有大碍了。

●继续前进来到“艾因赫尔小要塞·LV0 最深处”，在入口处有回复装置，如果队伍成员的 CP 积攒量还不够的话可以利用场景切换刷新敌人的特性来回到“艾因赫尔小要塞·LV0”多打打杂兵，HP 和 MP 消耗太大的话可以利用回复装置来调整。

●准备妥当后去最深处触发 BOSS 战。

### BOSS 魔煌兵恐狼

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突。

魔法属性推荐：地>水＝风。

战斗开始时解锁本作的新系统“勇气指令”，通过消耗 BP 可以在一定回合以内获得各种有利的状态。

善用库尔特的“太刀风之阵”来延迟 BOSS 的行动顺序，然后看情况是使用突击阵《烈火》来加大输出还是使用防御阵《铁心》来减少来自敌人的伤害。

## 第1章　重逢～白亚旧都～

### 4/15

●剧情后可以在学校里自由活动，这个时候在触发主线剧情之前剧情是不会进展的。

解锁移动菜单，移动的时候按下□键就能自动前往去过的地方。

解锁人物笔记的收集，部分人物笔记可以直接通过对话来收集到，不过为了能最大享受游戏的乐趣，这里还是建议各位玩家能尽可能地在不同时段与所有 NPC 对话一次，有时候会有意想不到的收获与乐趣。

●在学生餐厅和吉娜对话解锁料理食谱的收集。

●在机库触发剧情解锁回路的合成等机能，和缇妲对话合成 1 个回路即可。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 黎恩（新生VII班） | 自动获得 |
| 悠娜 | 自动获得 |
| 库尔特 | 自动获得 |
| 亚尔缇娜 | 自动获得 |
| 托娃 | 自动获得 |
| 兰道夫 | 自动获得 |
| 米海尔少校 | 自动获得 |
| 奥蕾莉亚分校长 | 自动获得 |
| 施密特博士 | 自动获得 |
| 派崔克 | 自动获得 |
| 缇妲 | 触发机库的剧情后获得 |
| 塔琪安娜 | 在校舍图书馆和塔琪安娜对话 |
| 凯利 | 在校舍2F和凯利对话 |
| 帕布罗 | 和凯利对话之后和帕布罗对话 |
| 维因 | 在校舍2F和维因对话 |
| 瓦莱丽 | 在学生餐厅入口旁边和瓦莱丽对话 |
| 古斯塔夫 | 在学生餐厅和古斯塔夫对话 |
| 斯塔克 | 和古斯塔夫对话之后和斯塔克对话 |
| 席德尼 | 和古斯塔夫对话之后和席德尼对话 |
| 桑蒂 | 在社团教室和桑蒂对话 |
| 玛雅 | 在游泳池·训练场和玛雅对话 |
| 蕾欧诺拉 | 和玛雅对话之后和蕾欧诺拉对话 |
| 露伊洁 | 在操场和露伊洁对话 |
| 洁西卡 | 和露伊洁对话后和洁西卡对话 |
| 弗雷迪 | 在东南侧的菜园和弗雷迪对话 |



## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·第1号 | 在学生餐厅等商店购买 |
| 最新机甲兵年鉴 | 校舍图书馆 |
| 克洛斯贝尔州观光案内 | 校舍图书室 |

●图书室里有前两作的书籍可供翻阅。

●在校舍与奥蕾莉亚以及托娃对话之后去找悠娜、库尔特、亚尔缇娜3人触发剧情。

●地图上所有的主线都触发过了之后就能离开学校，离开之前确保收集部分不会有遗漏。

●进入晚上后在宿舍里和悠娜、库尔特、亚尔缇娜3人分别对话。

●回到房间休息进入自由行动日。

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 奥蕾莉亚 | 校舍3F里奥蕾莉亚的房间 |
| 兰迪 | 宿舍1F的澡堂 |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 露伊洁（眼镜） | 在校舍1F和露伊洁对话 |

## 4/16

●和前两作一样，本作也有羁绊事件，消耗羁绊点数能够触发对应角色的剧情，在一周目时由于羁绊点数的上限所以并不能够触发所有人的羁绊事件，建议可以根据自己的喜好或者从回收道具、人物笔记的方面来进行。

〇可触发的羁绊事件：缪泽、库尔特、亚尔缇娜。

●把利弗斯里标有红色“！”的5处剧情全部触发，途中可以获得钓竿。出门后触发剧情解锁委托系统。

〇从这时候开始在交换屋可以换到回路“月镜”，作用是能够看到地图上所有敌人以及宝箱的位置，任意给一位成员装备上就行了。想在一周目里拿到全宝箱奖杯的话强烈建议优先将这个回路先做出来，如果认为晶片和U物质刷起来麻烦的话，等第二章的攻略小要塞时可以免费获得一个，不过在此之前的宝箱位置就得自己来找了。

## 委托

| 委托名称 | 协助配送货物（必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 勇气种子 | | |
| 自动接下委托之后分别前往广播局《托利斯塔电台》和武器·交换商店《纳因瓦利》，最后去菜园和桑蒂对话，将3个包裹全部送出后回去广场和快递员对话即可。 | | | |

| 委托名称 | 张罗调味料 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 精灵香 | | |
| 在学生餐厅和吉娜对话接受委托，前往酒馆《巴尼》与店主巴尼对话，然后前往食材·杂货《如水庵》和勒德老先生对话。 | | | |

〇在时装《玉兔》有可以送给爱丽榭的礼物“白丝手帕”，在食材·杂货《如水庵》有可以送给亚尔缇娜的礼物“水羊羹”，礼物直接在菜单的“ITEM”→“事件”里选择使用之后就能进行赠送。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 艾略特 | 自动获得 |
| 爱丽榭 | 自动获得 |
| 孟亨 | 自动获得 |
| 晶歌 | 自动获得 |
| 萝西努 | 自动获得 |
| 妙婕（小恶魔） | 缪泽的羁绊事件 |
| 悠娜（只因为是帝国人） | 在操场和悠娜对话 |
| 亚修（成立文艺社） | 在图书馆和阿修对话 |
| 奥蕾莉亚（贵族的嗜好） | 在音乐室和奥蕾莉亚对话 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人① | 在书店和瑞秋对话 |
| 托玛特尼欧传记·上卷 | 利弗斯·民宅房间的柜子上 |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 托娃 | 宿舍1F的澡堂 |

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 利弗斯东部 | 银伞鱼、雪花蟹、岩穴鱼、鲤鱼 |

## 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 超大盘洋葱圈 | 酒馆《巴尼》，支付500米拉学到料理 |

●完成委托“协助配送货物（必要）”之后前往礼拜堂，然后去书·玩具《卡内奇书局》将捡到的卡片送还，同时解锁小游戏“VM”的卡片收集。

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 瑞秋（书·玩具《卡内奇书局》） | 鲁玛×3 |

●准备就绪后前往校舍1F的会议室。

●剧情后队伍构成变为黎恩和米莉亚姆。

〇追加羁绊点数。可触发的羁绊事件：悠娜、托娃。

〇去广播局《托利斯塔电台》和孟亨对话后解锁广播话题系统，在对话里拿到一些能够成为广播话题的话题之后可以通过ARCUS II发送给孟亨。

## 委托

| 委托名称 | 成立轻音社 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | - | | |
| 在校舍屋顶和帕布罗对话接受委托，然后去站前广场与瓦莱丽对话即可完成委托。 | | | |



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 雷克多少校 | 自动获得 |
| 米莉亚姆 | 自动获得 |
| 亚尔缇娜（Oz） | 自动获得 |
| 帕布罗（轻音部） | 完成委托“成立轻音社” |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 席德尼（社团教室） | 黑皮×3 |

### 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
| --- | --- |
| 米莉亚姆 | 宿舍1F的澡堂 |

●去面包咖啡馆《卢圣特》和亚尔缇娜对话之后结束休息时间，队伍构成变成黎恩、米莉亚姆与亚尔缇娜。和缇妲对话可以进行补给和强化。

●操作入口的开关选择“开始攻略小要塞 LV1”。入口处有回复装置。解锁亚尔缇娜和米莉亚姆的勇气指令，黎恩习得战技“疾风”。

●攻略要点是找到能够打开阀门的开关，途中会有几场强制杂兵战。

## 宝箱

**艾因赫尔小要塞 · LV1：**①风之轮 R；②银耳环；③黄发 · 米莉亚姆；④结晶防护 R；⑥七个属性碎片 ×50；⑦烟雾弹 ×3、战斗探测器 ×3

●来到“艾因赫尔小要塞 ·LV1 最深处”有着拥有商店功能的特殊回复装置。

## BOSS 祖奥

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突。

魔法属性推荐：风＞火＞地。

战斗开始后亚尔缇娜习得 S 战技。调查完 BOSS 的信息之后首先使用黎恩的勇气指令提升我方的攻击力，之后在 CP 全满的状态下使用 S 战技基本就能收拾掉。

●战斗结束后可以直接使用地图移动的方式瞬移到入口，离开要塞之后白天的内容就结束了，之后米莉亚姆就会离队。

## 4/17

## BOSS 龙人 II（黎恩教官）

操作角色为悠娜与库尔特。本作的机体战里加入了防御功能，当我方机体被锁定的时候可以消耗 CP 来防御敌人的攻击。

本战因为是教学关，所以难度不算很高，在黎恩蓄力前的失衡有效部位是身体＞手臂。积攒 2BP 就能发动必杀技了。



## BOSS 勇士贰型（亚修）

操作角色为黎恩。活用教学关的知识来战斗即可。

通常状态攻击“头部”。

蓄力时攻击手臂。

## 4/21

●剧情之后可以在列车内自由活动，在澡堂洗澡能够恢复 HP、EP 并且 CP+100,。分别和托娃、克蕾雅、悠娜、库尔特、亚尔缇娜以及瓦利玛对话之后回到自己的房间休息就会进入第二天。

○如果想要收集 VM 卡片的话，建议现在马上去和悠娜对战拿到游侠，在获得骑士之前这个 Master 卡还是挺派的上用场的。



### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 克蕾雅 | 自动获得 |
| 克蕾雅（某个“意外事故”） | 自动获得 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 悠娜（3号车厢） | 游侠 |

## 4/22

●演习地的设施可以自由使用了，同时还有一个委托。

●克蕾雅临时入队。

### 委托

| 委托名称 | 野生食谱 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉，可以使用这些食材来和弗雷迪对话兑换特殊的料理道具 | | |
| 在营地里和弗雷迪对话接受委托，需要交给他“零余子”和“蜂子”各3个，“零余子”打西沙萨兰特街道的炸弹草或者毒蝇伞可爱猿可以掉落，“蜂子”打帕尔姆小径的胡锋可以获得。 | | | |

●离开演习地后经由南沙萨兰特街道①来到圣特亚克，剧情后克蕾雅离队。

○交换 · 古董《狄蜜特》可以交换到送给库尔特的礼物“黄铜钢笔”。

●分别到教堂广场的百货店和住宅区触发剧情，然后去教堂广场的大教堂接下主线的委托“协助采集药草”后就能前往街道了。

### 委托

| 委托名称 | 协助采集药草（必要） | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、治愈 | | |
| 去圣特亚克大教堂和兰森大主教对话接受委托，之后的攻略参照主线部分 | | | |

| 委托名称 | 祝贺的餐点 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、鲜奶×10、蜂蜜糖浆×10、千万五谷×10 | | |
| 在圣特亚克·宅邸里和女仆伊姬对话接受委托，获得10个钓饵，然后前往南沙萨兰特街道②钓“红鲈”，钓鱼点在地图上有标示。 | | | |

| 委托名称 | 找寻走失小猫 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、喵喵套组·白 | | |
| 和咖啡·住宿《槐月》2F的伊旺老先生对话之后接受委托，系列惯例的找猫委托。首先去贵族街和卡赛特卿对话然后去教堂广场靠近机场处触发剧情，遇到一个老熟人，再去住宅区东南处调查门触发剧情即可。 | | | |

## 宝箱

**南沙萨兰特街道①：**①黄金球 R；②白色镜片；③七个属性碎片 ×50

**西沙萨兰特街道：**①痊愈之药 ×3、S- 药片 ×3；②绿色坠饰；③大治愈术

**北沙萨兰特街道①：**①凉爽项链；②中回复药、EP 填充剂 II、圣灵药

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 管家瑟蕾斯坦 | 自动获得 |
| 薇薇 | 自动获得 |
| 桑蒂（伙房组的组长） | 在演习地和桑蒂对话 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 管家瑟蕾斯坦（海恩斯侯爵府） | 琦男×3 |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·第2号 | 演习地补给班斯塔克 |
| 柯尼与不可思议博物馆·上卷 | 贵族街的宅邸 |
| 不义英雄·上卷 | 教堂广场百货店2F的旧书·杂货《艾努尔书局》 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 南国综合果汁 | 教堂广场的果汁小站《戴娜》 |
| 春风戚风蛋糕 | 住宅区的咖啡·住宿《槐月》 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 南沙萨兰特街道① | 天空鳃鱼、鲤鱼、银伞鱼 |

### 广播话题

| 对象NPC | | 教堂广场《奥古斯塔饭店》的基瑟拉 |
|---|---|---|

●到北沙萨兰特街道①的地图所示地点触发战斗。

## BOSS 方阵兵J9×3

失衡倾向：刚＞斩＝射＞突。

魔法属性推荐：水＞火＞地。

相当于野外小 BOSS 级别的敌人，需要注意的是它们的炎伤状态攻击。但是姑且是杂兵级别的敌人所以 HP 也不高，调查完之后利用勇气指令提升伤害输出然后让黎恩和艾尔提娜使用 S 战技一口气解决即可。





●战后继续往深处走触发剧情。

●回到圣特亚克后进入西沙萨兰特街道，在路上解锁为薇薇收集照片的剧情，可拍照的地点会在野外或者城市地图上以绿色的☆标记出来，本攻略提供拍照的区域，详细位置各位读者可以直接打开地图来确认就行了。

●从西沙萨兰特街道来到伊斯米亚大森林，在入口触发杂兵战。

## 宝箱

**伊斯米亚大森林：**①珊瑚手环；②香草苗；③圣灵药 ×2；④必胜头巾

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 伊斯米亚大森林 | 天空鳃鱼、红鲈、寄生鲶、鲤鱼 |

### 风景照片

| 拍摄地点 | 伊斯米亚大森林 |
|---|---|

●来到深处的入口时有回复装置。

●进入深处后采集地图上标示出来的花，采集完毕后触发战斗。

## BOSS 敏足蜘蛛×3

失衡倾向：刚＝突＞斩。

魔法属性推荐：时＞地＞风＝幻＞水。

和在森林里遇到的大型杂兵差不多，因为之后在该区域没有其他的强制战斗或者 BOSS 战，所以可以选择直接用亚尔缇娜的 S 战技清场。

●回到圣特亚克，来到大教堂触发剧情，然后去和大司教对话汇报委托。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 金发の少女 | 自动获得 |

●去教堂广场的车站前触发剧情，然后前往南沙萨兰特街道①，解锁骑马系统。

●回到营地触发剧情之后库尔特习得 S 战技。

●之后前往前往纺织市镇帕尔姆。

## 宝箱

**南沙萨兰特街道①：**①U 物质 ×3

**南沙萨兰特街道②：**①高压水块 SR；②七个属性碎片 ×50；③钓饵 ×8

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 埃德佳不是人2卷 | 圣特亚克住宅区公寓《月冠》的艾儿玛 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 南沙萨兰特街道② | 红鲈、鲤鱼、雪花蟹、寄生鲶 |

○《伊莉丝的伴手礼商店》可以买到送给米莉亚姆的礼物“协会腰包”。

●分别去杂货·裁缝店《杰洛姆》、帕尔姆礼拜堂、酒馆《白色小路亭》和范达尔流·练武场触发剧情后进入阿格里亚旧道。

### 委托

| 委托名称 | 张罗染料原料 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 5000米拉、金发·悠娜 | | |
| 在纺织市镇帕尔姆的总馆和罗吉对话接受委托，前往阿格里亚旧道调查地图上的绿色“！”获得赭石，然后到圣特亚克百货店的食材店与前台对话获得“七色茜草”，再保证身上有地水火风的耀晶石碎片各50个后，去和罗吉汇报即可完成委托。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 敏特 | 自动获得 |
| 安娜贝尔 | 自动获得 |
| 弗雷迪（具有信念的野孩子） | 完成委托“野生食谱” |

### 宝箱

**阿格里亚旧道：**①心灵之霞 R；②破盾之牙；③蓝色坠饰；④七个属性碎片 ×50；⑤大回复药

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 浓郁白炖汤 | 帕尔姆的酒馆《白色小路亭》 |

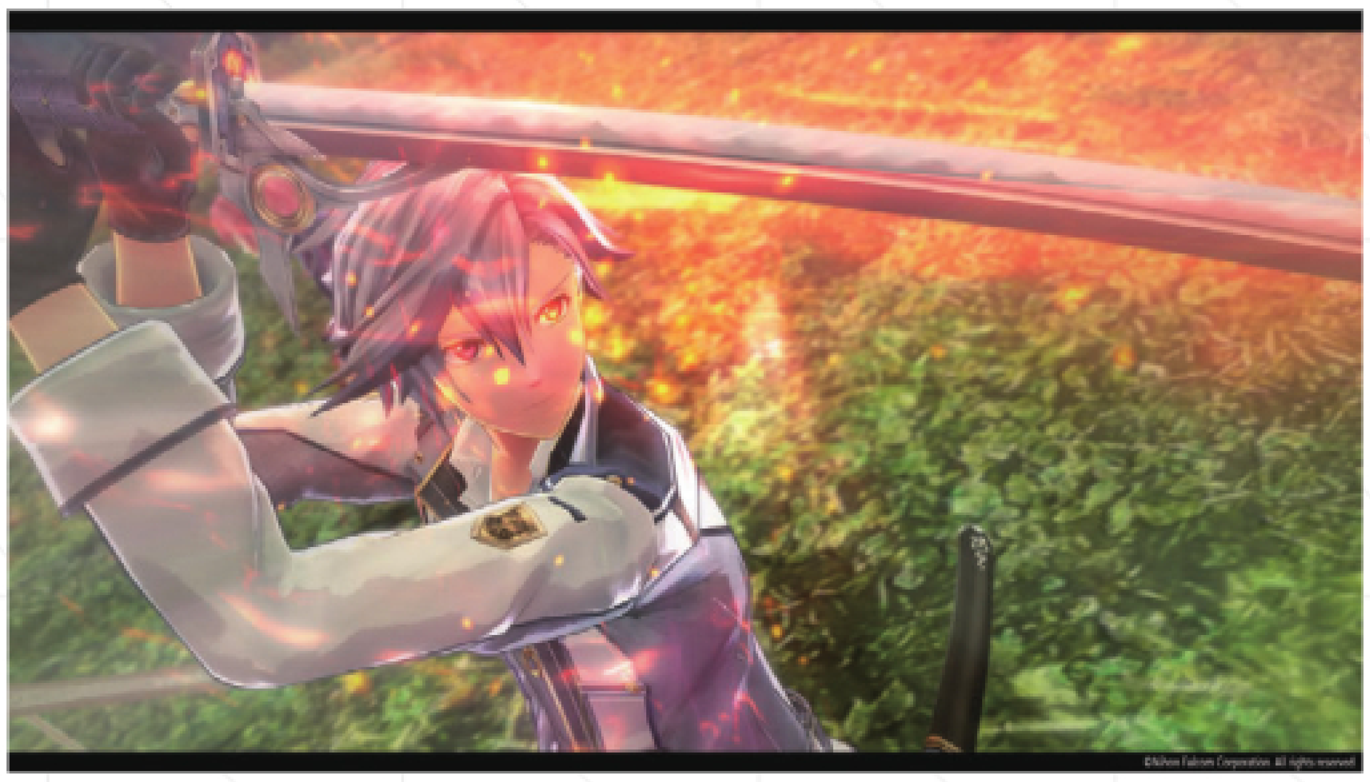
### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 帕尔姆 | 雪花蟹、鲤鱼、寄生鲶、红鲈 |
| 阿格里亚旧道 | 红鲈、绿龙鱼、雪花蟹、天空鲫鱼 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 克罗瓦（帕尔姆） | 赞米鲁×3 |

●前往触发阿格里亚旧道的地图所示地点触发 BOSS 战。



### BOSS 玉簾×2

失衡倾向：刚＞斩＝射＞突。

魔法属性推荐：风＞地＞火。

实力相当于小 BOSS 的等级，虽然皮糙肉厚而且会使用范围攻击，但是封技和封魔的耐性最低，还会吃参数降低的攻击，尽量使用这类魔法或者战技来攻击就行了。

●剧情后经由帕尔姆前往帕尔姆小径，来到地图所示的地点开战后时间会进行到黄昏，此前还没有完成的委托或者收集最好趁现在做完。

●去帕尔姆小径时别忘了把委托“野生食谱”给做了。

### 宝箱

**帕尔姆小径：**①原力印记；② U 物质 ×3；③草莓苗；④炎伤之刃；⑤复仇之箭 R

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 帕尔姆小径 | 鲤鱼、天空鲫鱼、红鲈、绿龙鱼 |

### BOSS 均衡之冠×2

失衡倾向：斩＞钢＝射＞突。

魔法属性推荐：火＞风＞水。

和之前的 BOSS 相反，这次的 BOSS 主要是注重单人攻击，而且在 HP 下降至一定程度时会进行回复行动，比较有效率的办法是用破防来打断它们的行动或者把它们的 HP 打至一定程度后使用 S 战技一起解决。

●剧情后向外走触发剧情。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 劳拉 | 自动获得 |
| 劳拉（代理师父） | 在范达尔流·练武场和劳拉对话 |

### 广播话题

| 对象NPC | | 帕尔姆·民宅的希拉 |
| --- | --- | --- |

●离开帕尔姆后继续主线。

●时间进行到晚上后解锁“爆裂猛攻”，消耗 5 点 BP 来发动全体攻击。

●来到地图指定的地点就会开始战斗，敌人和之前遇到的小 BOSS 一样，不过信息需要重新调查。相继战斗三次后结束今天的剧情。

## 4/23

●学生组离队，劳拉、菲和艾略特入队，回路和饰品可以自由调整，但是主核心回路和武器、服装、鞋子没法换。

○小剧情：6 号车厢的瓦利玛、演习地的缇妲和敏特、4 号车厢的悠娜和亚尔缇娜、5 号车厢的库尔特。

●来到演习地出口解锁副核心回路，无需在商店解锁，直接能让队友装备第 2 个核心回路，但是对参数的加成较少，能够享有的核心回路效果也只有第一个，不过方便给核心回路练级。

●离开营地触发剧情，在北沙萨兰特街道①和北沙萨兰特街道②路上会触发几场杂兵战。

●从北沙萨兰特街道②前往多雷诺尔要塞，剧情后返回圣特亚克，接着去演习地触发剧情，然后前往帕尔姆。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH



## 委托

| 委托名称 | 伊斯米亚大森林的通缉魔兽 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、黑发·菲 | | |
| 打倒伊斯米亚大森林最深处的“污秽软体兽”。 | | | |

| 委托名称 | 北沙萨兰特街道的通缉魔兽 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉 | | |
| 打倒北沙萨兰特街道的“胡锋女王”。 | | | |

| 委托名称 | 遗失的钱包 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、黄色坠饰 | | |
| 在纺织市镇帕尔姆和奎因兹卿或者海伦娜对话接受委托，然后去到阿格里亚旧道，到之前主线来到过的石碑空地找到掉在地上的钱包，返回城镇交给委托人就行了。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 菲 | 自动获得 |
| 雷克多少校（帝国政府的请托） | 自动获得 |
| 游击士阿加特 | 自动获得 |
| 游击士托瓦尔 | 自动获得 |
| 游击士托瓦尔（“Ⅶ班组群”） | 自动获得 |
| 艾伦 | 自动获得 |
| 黎恩（控制“力量”） | 自动获得 |
| 艾略特（为了清除帝国的阻碍） | 自动获得 |
| 洁西卡（徐莱登流） | 在演习地和洁西卡对话 |

## 宝箱

**北沙萨兰特街道②：**①浅蓝发·艾略特（苦番茄 ×5、千万五谷 ×5、百药清酒 ×5）；②黑色史书⑥；③七个属性碎片 ×50；④橘色斗篷

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人第3卷 | 帕尔姆礼拜堂的吉莫妮修女 |

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 北沙萨兰特街道② | 岩穴鱼、鲤鱼、银伞鱼 |

## 风景照片

| 拍摄地点 | 北沙萨兰特街道② |
|---|---|

●经由帕尔姆来到帕尔姆小径之前打 BOSS 的地方后调查铁门就会继续主线，在此之前最好做完委托和收集。

●进入帕尔姆小径后阿加特暂时入队，在帕尔姆小径的路上会有几场强制战斗。

○需要注意的是这几场战斗里出现的敌人是不同的类型（共 R、M、G 这 3 种），所以千万不能忘记调查。

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 哈梅尔废道① | 绿龙鱼、寄生鲶、鲤鱼、红鲈 |

## 宝箱

**哈梅尔废道①：**①银夜之棘 R；②力量药水、守护药水、心灵药水；③封魔之刃 II；④斗魂皮带；⑤冰晶剑 R；⑥ EP 填充剂III

**哈梅尔废道②：**①刺藤瓜 R；②猛毒烈焰 R；③精灵香；④圣灵药 ×2

●在哈梅尔废道②尽头有回复装置。

●进入哈梅尔，调查村子里的 3 个地点有小剧情。

●穿过村子来到墓前触发剧情，剧情后就是 BOSS 战。

## BOSS 神速杜芭莉、战鬼谢莉、斯雷普尼尔F1、赤红狮犬×2

失衡倾向：斩＞钢 = 射＞突。

魔法属性推荐：火＞风＞水。

调查完所有敌人的情报后首先让劳拉使用战技提升自己的攻击力，然后再用 S 战技把杂兵干掉，之后集中火力来对付杜芭莉和夏莉。需要注意夏莉的 S 战技，因为有即死效果，所以一旦夏莉进入高扬状态就立刻集中火力将其破防。

## BOSS 神机永世TYPE-γ II

通常待机时攻击“R 手臂”。

手放在身前蓄力时攻击“身体”。

手张开蓄力时攻击“L 手臂”。

两手握拳蓄力时攻击“R 手臂”。

HP 削减了 2 成后库尔特参战。需要注意的攻击是两手握拳蓄力后使用的全体攻击，在看到 BOSS 握拳蓄力时立刻想办法打断它的蓄力或者做好防御准备。

# 第2章　矛盾交织的克洛斯贝尔

### 5/13

●这时候开始非在队成员也能够制作料理，所以不用担心料理的制作问题，专心收集菜谱就行了。

●分别和校舍 1F 的奥蕾莉亚、校舍 2F 的执事管家瑟蕾斯坦以及机库的瓦利玛、施密特博士对话。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 库尔特（迈出步伐的勇气） | 自动获得 |
| 缇妲（与阿加特的羁绊） | 自动获得 |
| 菲（路嘉） | 自动获得 |
| 管家瑟蕾斯坦（临时的工作人员） | 自动获得 |
| 敏特（临时整备员） | 自动获得 |
| 凯利（医疗的才能） | 在校舍1F和凯利对话 |
| 蕾欧诺拉（会照顾人的大姐风范） | 在游泳池·训练场和蕾欧诺拉对话 |
| 施密特博士（无法理解） | 在机库和施密特博士对话触发剧情后再和他对话 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·第3号 | 学生餐厅的商店 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 米海尔少校（学生餐厅） | 防壁×3 |

●离开学校后进入晚上。剧情后能够自由活动。

○在书·玩具《卡内奇书局》可以买到送给悠娜的礼物“帝国运动大全”，在武器·交换商店《纳因瓦利》可以交换到送给克蕾雅的礼物“优雅发圈”。

## 委托

| 委托名称 | 被拿错的书 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5 | | |
| 在礼拜堂和塔琪安娜对话接受委托，然后前往面包咖啡馆《卢圣特》和丽莎对话，最后前往酒馆《巴尼》和凯因对话即可完成委托。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 塔琪安娜（温室花朵的勇气） | 完成委托“被拿错的书” |
| 斯塔克（能干的男人） | 在宿舍2F和斯塔克对话 |
| 萝西努（繁忙的随从骑士） | 在礼拜堂和萝西努对话 |
| 孟亨（热情的温差） | 在广播局《托利斯塔电台》和孟亨对话2次 |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 库尔特 | 宿舍1F的澡堂 |

## 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 多汁火腿三明治 | 面包咖啡馆《卢圣特》 |

●在酒馆《巴尼》和老板对话继续剧情，剧情后进入第二天。

## 5/14

●可触发的羁绊事件：悠娜、亚尔缇娜、阿修、劳拉（解锁小要塞·LV1 副路线）、米莉亚姆。

〇进入学校后到机库和敏特对话触发剧情解锁机甲兵训练，之后每一章的自由活动日都会有一次机甲兵训练，训练每完成一次分校充实度+10。这时候开始可以和敏特等相关人员对话制作或者装备用于强化机甲兵和骑神的 EX 回路。

## 委托

| 委托名称 | 小要塞的实战测试LV2（必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、月镜 | | |
| 在小要塞里与博士对话开始委托，完成小要塞LV2的攻略之后上午的主线结束。 | | | |

| 委托名称 | 礼物的下落 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、红色徽记 | | |
| 在利弗斯街道上和恰米婆婆对话开始委托，然后在街上顺着地上的痕迹调查，前往食材·杂货《如水庵》找勒德老先生，出门后继续调查地面，来到东边桥附近调查即可。 | | | |

| 委托名称 | 修理怀表 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、生命露水 | | |
| 在利弗斯·町长宅和哈道克镇长对话接受委托，分别与敏特（机库）、缇妲（菜园）、帕布罗（校舍2F）、勒德老先生（食材·杂货《如水庵》）对话，最后再次回到机库与敏特对话即可。 | | | |

| 委托名称 | 席德尼的忧郁 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉 | | |
| 在学生餐厅和席德尼对话开始委托，然后去书·玩具《卡内奇书局》找兰迪，最后去社团教室（触发宿舍泡澡剧情前的话就在宿舍2F）找玛雅对话即可。 | | | |



| 委托名称 | 对巅峰的挑战 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、黎恩的STR与DEF+5 | | |
| 在游泳池·训练场和奥蕾莉亚对话开始委托，和奥蕾莉亚战斗，将奥蕾莉亚的HP削减三成的话AP+2。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 马奇亚斯 | 自动获得 |
| 兰道夫（往后） | 自动获得 |
| 米莉亚姆（姐姐的感情路） | 米莉亚姆的羁绊事件 |
| 席德尼（从懒人毕业？） | 完成委托“席德尼的忧郁” |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 缪泽 | 宿舍1F的澡堂 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 废都的暗黑龙 | 在前一章将“黑色史书⑥”发给萝西努后和萝西努对话获得 |

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 利弗斯 | 虹鳟鱼 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 露伊洁（面包咖啡馆《卢圣特》） | 达拉×3 |

●进入艾因赫尔小要塞和施密特博士对话开始进行主线。

●解锁悠娜和库尔特的勇气指令。

●要塞的结构并不复杂，和 LV1 时比起来也就是多了一道爬通风管的过程。

### 宝箱

**艾因赫尔小要塞·LV2：**①圣灵之息；② U 物质 ×3；③七个属性碎片 ×50；④封魔之刃III

### BOSS 战斗潜行者、潜航机炮×2

失衡倾向：钢 = 射＞突 = 斩。

魔法属性推荐：地＞水＞风。

先把两边的杂兵解决掉，然后集中火力对付 BOSS。在它的 HP 降至一半以下时会使用回复破防量表和提升参数的技能，所以建议在 HP 降至一半之后提升我方全员的攻击力然后一口气用 S 战技将其解决。

●离开小要塞后进入黄昏。

●可触发的羁绊事件：艾略特、库尔特。

## 委托

| 委托名称 | 热血的泳训 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 在游泳池·训练场和维因对话开始委托，进行游泳小游戏，操作维因进行游泳比赛，失败后可以重来，只要胜利就AP+2。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 艾略特（自由奔放的音乐） | 艾略特的羁绊事件 |
| 维因（不屈不挠的精神精神） | 完成委托“热血的泳训” |
| 晶歌（克鲁贝洛斯） | 在武器·交换商店《纳因瓦利》和晶歌对话 |

### 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
| --- | --- |
| 亚尔缇娜 | 宿舍1F的澡堂 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 孟亨（站前广场） | 涨潮×3 |

●回到宿舍休息结束今天的剧情。

## 5/15

●战斗前可以进行 EX 回路的调整工作。

### BOSS 明镜S（赛德利克）、明镜S（弗利兹）、明镜S（艾妲）

□明镜 S（赛德利克）攻击规律为：

通常待机时攻击“手臂”。

维持通常待机姿势来蓄力时攻击“头部”。

变换姿势蓄力时攻击“身体”。

□明镜 S（艾妲）攻击规律为：

通常待机时攻击“头部”。

维持通常待机姿势来蓄力时攻击“身体”。

□明镜 S（弗利兹）无论是通常待机还是蓄力时都攻击“手臂”。

## 5/19

●分别与 3 号车厢的兰迪、4 号车厢的库尔特与亚尔缇娜以及 5 号车厢的悠娜对话。

○库尔特的 Master 卡“骑士”强烈建议拿到手，这张卡的 HP 有 30 而且技能是消耗 3 玛纳提升我方全体 1 点攻击力，配合远攻型的卡片特别好用。

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 库尔特（4号车厢） | 骑士 |

●回到 2 号车厢的房间里结束今天的行程。

## 5/20

### 委托

| 委托名称 | 充满回忆的吊饰 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 在1号车厢和露伊洁对话开始委托。前往克洛斯贝尔东侧大道的玛尔提鱼店购买2个“鲑鱼干”，然后在交换屋换到“怀旧咪西吊饰”，将其交给露伊洁即可。 | | | |

○在提妲的商店可以购买核心回路“幻胧”。

●经由乌尔斯拉小径前往克洛斯贝尔的《兰花塔》触发剧情。

○小剧情：

东侧大道的游击士协会门口、交换商店《纳因瓦利》（和艾胥莉对话）、钓公师团。

港湾区的黑月贸易公司门口。

中央广场的钟。



○在东侧大道的 P&R 商会可以买到送给艾略特的礼物“蓝玻璃风铃”。

在中央广场的百货店的杂货区《撒札克》可以买到送给亚尔缇娜的礼物“虎鲸型游泳圈”。

在时装《露卡》可以买到送给劳拉的礼物“卡梅里亚口红”。

在导力商店《原点》可以买到送给托娃的礼物“导力吹风机”。

●前往港湾区的 RF 克洛斯贝尔分公司大楼和前台对话，到游览艇前触发剧情。

●分别前往东侧大道和中央广场，最后去西侧大道，进入公寓《贝尔海姆》2F 最里面的房间触发剧情。

●回到中央广场，和凯特巡尉长对话之后分别去中央广场的导力商店《原点》、东侧大道克洛斯贝尔工商会和港湾区的欧赛尔进行调查。



### 委托

| 委托名称 | 来自爱普斯泰恩财团的委托（必要） | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉、灵猫 | | |
| 在港湾区的RF克洛斯贝尔分公司大楼与前台对话开始委托，详情见主线攻略部分。 | | | |

| 委托名称 | 市内店铺调查（必要） | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、烟雾弹×10、战斗探测器×10 | | |
| 详情见主线攻略部分。 | | | |

| 委托名称 | 征求创意 | AP | 3+2 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、中回复药、EP填充剂 I 、圣灵药 | | |
| 在西侧大道的烘焙坊《摩尔吉》与贝奈特对话接受委托。需要交给她几个独自料理，交3种可以完成委托，交5种AP+1，交7种AP+2并且获得镜子贝果与美臭。 | | | |

### 宝箱

**乌尔斯拉小径①：**①七个属性碎片 ×50；②黑色史书②；③中回复术 R

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 琳黛 | 自动获得 |
| 贝琪 | 自动获得 |
| 缇欧主任 | 自动获得 |
| 亚莉莎 | 自动获得 |
| 雪伦 | 自动获得 |
| 米海尔少校（教导的价值） | 在演习地和米海尔少校对话 |
| 玛雅（带有东方血统的混血儿） | 在演习地和玛雅对话 |
| 露伊洁（与父亲的回忆） | 完成委托“充满回忆的吊饰” |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 帝国时报·第4号 | 演习地的补给班斯塔克 |
| 托玛特尼欧传记·中卷 | 东侧大道的公寓《金合欢庄园》 |
| 不义英雄·中卷 | 中央广场的百货《时代》内杂货区 |
| 埃德佳不是人4卷 | 在站前大道和里德对话 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 清爽番茄面 | 港湾区的面店《欧赛尔》 |
| 龙老炒饭 | 东侧大道的龙老饭店 |
| 玛奇朵咖啡 | 中央广场的咖啡厅《温赛特》 |
| 甜蜜蜂蜜贝果 | 西侧大道的烘焙坊《摩尔吉》 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 乌尔斯拉小径① | 蓝带神仙鱼、钝头鲀、绿龙鱼、虹鳟鱼、钴蓝蟹（委托内容限定） |
| 克洛斯贝尔港湾区 | 钝头鲀、雷鱼、虹鳟鱼、钝头鲀 |
| 乌尔斯拉小径② | 匿踪鲨、虹鳟鱼、红鲈 |

### 风景照片

| | |
| --- | --- |
| 拍摄地点 | 乌尔斯拉小径① |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 温蒂（导力商店《原点》） | 达卡×3 |

●前往港湾区的 RF 克洛斯贝尔分公司大楼与前台对话触发剧情，跟随缇欧来到站前大道。和缇欧对话后就会结束现阶段的自由时间进入地下区域。

●进入地下区域触发强制战斗，缇欧暂时入队。进入地下区域 F 区块解锁悠娜的 S 战技。

●在途中会有几场强制杂兵战。

●地下区域 F 区块的攻略要点是调查开关来让通路升降。除了比较绕路之外没有什么特别需要注意的。

#### 宝箱

**地下区域 F 区块①：**①真心；②痊愈之药 ×5、S- 药片 ×5；③黑发 · 库尔特；④大理石手环

**地下区域 F 区块②：**①七个属性碎片 ×50；②勇气种子；③ U 物质 ×5；④八卦靴；⑤水言铃；⑥永恒

#### BOSS 魔煌兵沉重索命者

失衡倾向：斩 = 钢 = 射 = 突。

魔法属性推荐：水＞地＝火。

HP 削减至一半的时候它就会进入高扬状态，之后会高速蓄力和回复，所以在 BOSS 进入高扬状态之前尽快将其破防，然后配合勇气指令与 S 战技将其一波带走是最好的。

●剧情后自动返回演习地，雪伦暂时入队。

○小剧情：

3 号车厢的兰迪与缇欧（对话之后再分别与两人各对话 1 次）

5 号车厢的亚莉莎（对话 2 次）。

●离开演习地后解锁摩托，在可以驾驶摩托的时候按下 L2 键 + □键即可。

#### 宝箱

**乌尔斯拉小径②：**①七个属性碎片 ×50；②巨石坠落；③暖洋洋袜子；④钓饵 ×8



### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 乌尔斯拉小径② | 匿踪鲨、虹鳟鱼、红鲈 |

●前往乌尔斯拉小径②的湖边，调查最深处沙滩上的红花后触发战斗。

#### BOSS 寒冰安斯尔特

失衡倾向：射＞突＞刚 = 斩。

魔法属性推荐：地＞空＞水 = 风 = 幻。

BOSS 的攻击多为范围攻击，在高难度情况下时建议多使用勇气指令来减少伤害。

●离开沙滩后自动回到演习地，雪伦离队，然后前往克洛斯贝尔。

○小贴士：在 RF 克洛斯贝尔分公司大楼可以稍微高于其他工房和商店的兑换率将耀晶片兑换成米拉。

○在东克洛斯贝尔街道①和骑马俱乐部《奈因兹》成员对话之后可以在街道骑马，之后只要在演习地点找到这一俱乐部的成员并与其对话就能够在该地区周边骑马了。

### 委托

| 委托名称 | 取回黑色公事包 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉、夜煌 | | |
| 在港湾区 · 黑月贸易公司接受委托，前往乌尔斯拉小径①触发地图上标示位置的剧情，然后用悠娜钓鱼即可。 | | | |

#### 宝箱

**东克洛斯贝尔街道①：**①时间驱动 R；②桃树苗

**东克洛斯贝尔街道②：**①七个属性碎片 ×50；②黑色坠饰；③ U 物质 ×5；④火言铃

**东克洛斯贝尔街道③：**①银之链；②精灵香

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 雪伦（“克鲁格”的过去） | 自动获得 |
| 肯尼斯 | 自动获得 |
| 薇薇（对独家的热情） | 在兰花塔和薇薇对话 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 东克洛斯贝尔街道② | 雷鱼、红鲈、虹鳟鱼 |
| 东克洛斯贝尔街道③ | 锦鲤、雷鱼、虹鳟鱼、绿龙鱼 |

### 风景照片

| | |
| --- | --- |
| 拍摄地点 | 东克洛斯贝尔街道① |

### 广播话题

| | |
| --- | --- |
| 对象NPC | 东侧大道的龙老饭店的珊珊 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 星（黑月贸易公司） | 莉亚贝×3 |

●前往东克洛斯贝尔街道③，来到河边的小屋里触发剧情后拿到钥匙，前往木门前使用钥匙开锁。

●前往最深处调查红花触发 BOSS 战。

## BOSS 莫德雷安

失衡倾向：斩>刚>射=突。

魔法属性推荐：风>幻>地=火=时。

黎恩以神气合一形态进行战斗。

和之前的BOSS一样，范围攻击不少，不过这个BOSS的范围攻击基本是指定地点，在无法打断攻击的时候调整队员的站位也是一个不错的方法。等BOSS的HP降至一半以下看准时机配合勇气指令的辅助来使用S战技将BOSS的HP清空即可。

●剧情后自动前往《兰花塔》。

●分别去2个房间里触发剧情，自动来到34F。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 艾玛 | 自动获得 |
| 瑟蕾奴 | 自动获得 |
| 瑟蕾奴（本能） | 自动获得 |
| 奥利巴特 | 自动获得 |
| 艾尔芬 | 自动获得 |
| 爱丽榭（与亚尔缇娜和解） | 自动获得 |
| 艾尔芬（赛德利克的变化） | 自动获得 |
| 爱丽榭（妙婕的学姐） | 自动获得 |
| 妙婕（从女子学院转学） | 自动获得 |
| 弗雷迪（敏锐的味觉） | 在《兰花塔》34F和弗雷迪对话 |

●小剧情：悠娜、亚尔缇娜、库尔特。

●在电梯前触发剧情，之后前往非常通道。

●剧情后雪伦暂时入队，队伍只有黎恩和雪伦。

●另一方面学生侧触发战斗，队伍为悠娜、库尔特、亚尔缇娜、缪泽和阿修，阿修和缪泽这时候还是暂时入队状态所以装备还不能完全自由调整。强制杂兵战里3个敌人都是不同的类型，调查时需要注意。

●操作黎恩前往屋顶，这时候利用回复装置调整一下装备。

●切换回学生一方，前往屋顶后触发BOSS战。

## BOSS 小丑坎佩尼拉

失衡倾向：刚=斩=射=突。

魔法属性推荐：地=水=火=风。

学生一方里黎恩不参战，不过黎恩和雪伦的勇气指令可以使用。将对方的HP减至10%以下的话AP+3。小丑是无法打败的，在维持我方成员安全的前提下僵持几个回合之后战斗结束。

## BOSS 劫炎马克邦

失衡倾向：斩=突=射=刚。

魔法属性推荐：-

队员为黎恩和雪伦。和上一战一样，可以使用在场全员的勇气指令。

将他的HP削减三成就算是达成目的。和以往的BOSS战一样，依靠附带延迟的战技配合增加破防量表的号令来战斗，尽可能别给对方反击的机会。

## 5/21

●学生们离队，亚莉莎、艾玛、马奇亚斯入队。

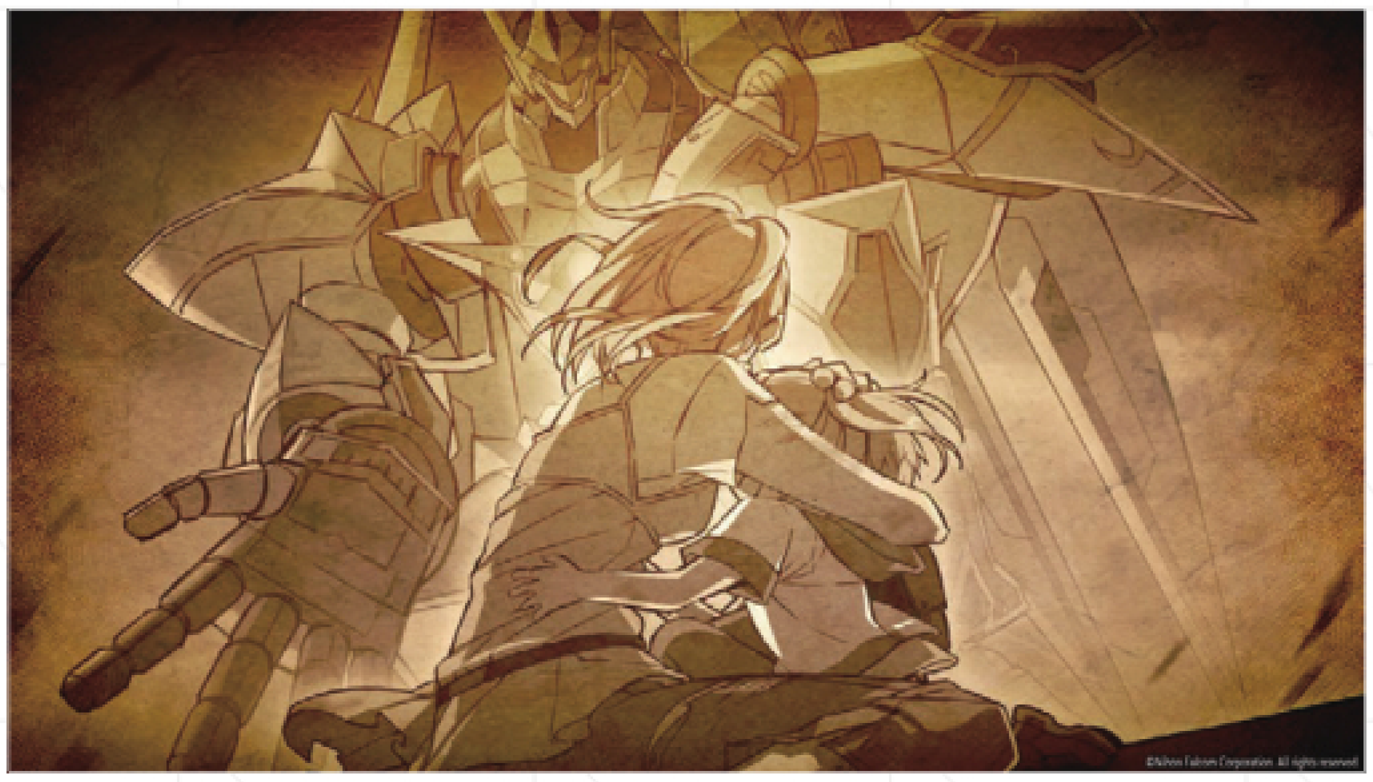
○小剧情：4号车厢的房间。

●进入克洛斯贝尔后来到旧特务支援课触发剧情。

○进入旧特务支援课调查每层楼（包括屋顶）的绿色“！”所示物品可以触发小剧情。在通往屋顶前的纸箱上有黎恩的发型道具“棕发·黎恩”。

○旧特务支援课的小剧情：1F的端末、2F房间桌子上的照片、3F的咪西娃娃。

○克洛斯贝尔的小剧情：港湾区的黑月贸易公司、《兰花塔》大厅的电梯前。



### 委托

| 委托名称 | 东克洛斯贝尔街道的通缉魔兽 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉、金灰发·亚莉莎 | | |
| 打倒东克洛斯贝尔街道③的“巨型屠戮蟹”。 | | | |

| 委托名称 | 地下区域F区块的通缉魔兽 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 打倒地下区域F区块最深处的“莱杰尼克夫Ⅱ式”。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 马奇亚斯（监察院的辛劳） | 自动获得 |
| 古斯塔夫（敏特的徒弟） | 在演习地和古斯塔夫对话 |
| 托娃（勇气） | 在演习地1号车厢和托娃对话 |
| 瑟蕾奴（柯贝与瑟蕾奴） | 在旧特务支援课屋顶和柯贝对话 |

### 广播话题

| 对象NPC | 百货《时代》的派提利 |
| --- | --- |

●前往西侧大道的旧法律事务所原址，进入地下区域B区块/SⅡ区。

●地下区域B区块/SⅡ区①的开关主要用于拿宝箱，跑地图的话直接一路走到底就能抵达出口。

●地下区域B区块/SⅡ区②里沿路将遇到的开关全都打开就行了。

## 宝箱

**地下区域B区块/SⅡ区①：**①棕发·艾玛；②七个属性碎片×50；③八极服

**地下区域B区块/SⅡ区②：**①黄色徽记；②勇气种子；③金言铃；④力量药水、守护药水、心灵药水

## BOSS 魔煌兵泽斯黑姆

失衡倾向：斩=突=射=刚。

魔法属性推荐：火>幻>水=风=时。

艾玛不参战，不过在本场战斗里可以自由使用黎恩的神气合一，玩过前作的玩家也许会比较熟悉使用方法，神气合一的效果是3回合里黎恩的参数大幅度提升同时技能产生变化。

战斗整体难度不大，用勇气指令配合破防来进行攻击输出和积攒BP即可。

●离开法律事务所后触发剧情，奥利巴特暂时入队。

○克洛斯贝尔的小剧情：西侧大道的法律事务所原址、《兰花塔》、港湾区的RF克洛斯贝尔分公司大楼。

●回到演习地触发剧情。

○演习地的小剧情：阿修、缪泽、4号车厢的悠娜房间前。

## 委托

| 委托名称 | 主人在哪里喵？ | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、捉弄 | | |
| 在港湾区与柯贝对话接受委托。分别调查西侧大道的西边出口、站前大道的南边出口、东侧大道的东边出口，最后前往东克洛斯贝尔街道②触发强制战斗即可。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 缇欧主任（托付的心情） | 自动获得 |
| 奥利巴特（奥利维尔复出） | 自动获得 |
| 悠娜（救命恩人） | 自动获得 |
| 库尔特（被解职的守护之剑） | 自动获得 |
| 亚尔缇娜（躁动不安） | 自动获得 |
| 贝琪（似曾相识的手法） | 在克洛斯贝尔工商会和贝琪对话 |
| 肯尼斯（真正的实力者） | 在和东克洛斯贝尔街道③屋子附近的寇潘对话 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 黑色史书④ | 乌尔斯拉小径②，BOSS战的地点 |
| 埃德佳不是人5卷 | 和东克洛斯贝尔街道③屋子附近的寇潘对话 |

●经由乌尔斯拉小径②前往星见之塔。

●星见之塔看起来是不小，但是规模也就和当年《空之轨迹 FC》的第一个塔差不多，无法前进的时候就绕路去找开关就行，开关的启动方法是攻击开关。

### 宝箱

**星见之塔①：**①神圣圆球；②黑言铃；③ U 物质 ×5；④七个属性碎片 ×50

**星见之塔②：**①洋葱苗；②幸运

**星见之塔③：**①大回复药、EP 填充剂III、圣灵药

## 风景照片

| 拍摄地点 | 星见之塔的塔外 |
|---|---|

●在星见之塔③的尽头会有小 BOSS 战。

### BOSS 狂怒铠甲

失衡倾向：刚＞射＞斩＝突。

魔法属性推荐：风＞时＞地＞火＝空。

优先解决旁边的 2 个杂兵，虽说是杂兵，但也有着野外小 BOSS 的实力（在塔里会遇到的那种）。需要注意的是 BOSS 的晕眩攻击，尽可能快速地将其破防然后一口气解决是最好的。不用担心 CP 的消耗，打完这场 BOSS 战后可以回头去继续打杂兵攒 CP，所以破防之后给我方成员加好 BUFF 就直接 S 战技解决吧。

●前往屋顶，在回复装置之后就是三连 BOSS 战。

### BOSS 劫炎马克邦、小丑坎佩尼拉

失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：皆可。

小丑坎佩尼拉免疫所有状态变化，马克邦的话可以用参数下降类型的攻击来碰碰运气，优先解决会使用魔法的小丑，之后一边控制我方的伤害一边对付马克邦。温存一些 BP 和 CP 为下一战做准备。



### BOSS 魔人劫炎马克邦

失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：时＝幻＝空。

在本场战斗里可以自由使用黎恩的神气合一，将马克邦的 HP 削减至 30% 以下的话 AP+5，同时战斗结束。在马克邦的第一回合里他会马上使用 S 战技，所以如果没法在马克邦行动前将其干掉的话就在轮到马克邦前使用减少我方伤害的勇气指令或者战技。

### BOSS 神机永世TYPE-β II

通常待机时攻击“手臂”。

手臂在胸前交错蓄力时攻击“头部”。

另外 2 个蓄力没有特别有效的弱点，所以建议使用战技来直接打断。

# 第3章　钢之鼓动～海都撩乱～

**6/10**

●从这一章开始阿修和缪泽正式加入队伍。

○在福利社可以买到送给菲的礼物“翠星坠链”。

●分别与校舍 1F 的奥蕾莉亚、校舍 2F 的阿修、学生餐厅的施密特博士、机库的瓦利玛以及福利社的贝琪对话。

○小剧情：游泳池的艾尔缇娜。

○在上一章结束前把黑色史书发给罗西努的话现在去礼拜堂和她对话可以拿到译本。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 琳黛（医务室专属实习医生） | 自动获得 |
| 贝琪（贝琪商会） | 自动获得 |
| 瓦莱丽（歌唱与作曲的才能） | 在校舍屋顶和瓦莱丽对话 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 图版游戏入门 | 校舍的图书室 |
| 北方战役实录 | 校舍的图书室 |
| 帝国时报·第5号 | 学生餐厅 |

## 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 厚汉堡肉 | 学生餐厅 |

●离开学校触发剧情，之后可以在利弗斯四处逛。

○小剧情：学校中庭的缪泽。

○在食材 · 杂货《如水庵》可以买到送给缪泽的礼物“蝴蝶髻子”。在书 · 玩具《卡内奇书局》可以买到送给库尔特的礼物“蓝皮革书套”。

## 委托

| 委托名称 | 永不松懈地钻研 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉 | | |
| 在游泳池·训练场和洁西卡对话开始委托，与黎恩进行对战，将黎恩的HP削减至30%以下的话AP+2。高难度下的攻略方法：首先使用魔法给洁西卡附加“心眼”效果和每回合回复HP效果，然后主要以战技攻击为主就行了，因为附加了“心眼”所以战斗时回避黎恩的攻击就肯定会反击，以此来增加输出机会。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 洁西卡（永不松懈地钻研） | 完成委托“永不松懈地钻研” |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 德莱凯尔斯起兵 | 礼拜堂的萝西努（前提是上一章有将黑色史书②与④发给她） |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 玛雅（面包咖啡馆《卢圣特》） | 艾菲×3 |

●进入宿舍继续主线，剧情里出现的选项里选择“黑色工房”，AP+1。

## 6/11

●可触发的羁绊事件：悠娜、库尔特、缪泽、亚莉莎（解锁艾因赫尔小要塞 LV2 · 副路线）、马奇亚斯。

★从这时候开始可以在武器 · 交换商店《纳因瓦利》换到“《闪轨》系列”菜刀流的必备回路“霸道”（效果为战斗的第一次普通攻击或者战技的威力提升 100%）以及魔法流的必备回路“冥皇”（效果为战斗的第一次魔法攻击的威力提升 100%），所需的素材也只是对应数量的耀晶碎片和 U 物质，在小要塞的 LV2 里就能刷，只不过现阶段的效率不是很好，如果有耐心的话可以试试。

PS：菜刀流和魔法流可以分别尝试一下“霸道”+“孤剑”和“冥皇”+“夜煌”的组合。

〇追加强化骑神和机甲兵用的回路，在机库可以进行制作和装备。

〇小剧情：奥蕾莉亚（游泳池 · 训练场）。

〇可以在机库进行机甲兵训练。

## 委托

| 委托名称 | 小要塞的实战测试LV3（必须） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、瀑布 | | |
| 在机库和施密特博士对话开始委托，详情见主线攻略部分。 | | | |

| 委托名称 | 茶道的心得 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 在社团教室2F和凯利对话开始委托，分别选择“全部吃完”、“感谢天之后鞠躬”、“用手指擦拭喝过的位置”。选项正确的话AP+2，选择有对有错的话AP+1。 | | | |

| 委托名称 | 主日学校的代课老师 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、全回复药 | | |
| 在礼拜堂和萝西努对话开始委托，然后到宿舍2F和爱丽榭对话，分别选择“交易兴盛的城镇”、“阿尔摩利卡村”、“风”和“滑雪板”，全部正确的话AP+2。最后一问随便选。 | | | |

| 委托名称 | 进入憧憬的行业！ | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、勇气灵魂 | | |
| 在利弗斯和弗朗奇对话开始委托，分别选择“请他整理分校资料室的资料”和“在接上调查他的风评”，选项全部正确的话AP+2。之后去攻略“艾因赫尔小要塞LV1·副路线”即可。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 黎恩（“最后的徒弟”） | 自动获得 |
| 乔治 | 自动获得 |
| 乔治（假说） | 自动获得 |
| 亚莉莎（只有现在） | 羁绊事件 |
| 悠娜（傲娇女孩） | 羁绊事件 |
| 凯利（男子气概） | 完成委托“茶道的心得” |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 阿修 | 宿舍1F的澡堂 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 斯塔克（福利社） | 侠盗 |

●前往机库和楼上的三人对话，然后去小要塞和施密特博士对话开始进行主线。

### 宝箱

**艾因赫尔小要塞 · LV3：**①大回复药、EP 填充剂III、圣灵药；②七个属性碎片 ×50；③风言铃

**艾因赫尔小要塞 · LV3 中间：**① U 物质 ×5；②精灵香；③治愈术 SR

●来到艾因赫尔小要塞 · LV3 中间的途中触发剧情战，之后黎恩可以自由使用“神气合一”。

●来到最深处触发 BOSS 战。

### BOSS 益荒男

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：地＞时＞风＞水 = 空。

高难度下建议做好防止冻结状态的准备工作。将其 HP 减至一半之后就会进行回复而且会提升物理攻击力。所以在 BOSS 回复之前将其解决。

●离开小要塞之后进入黄昏。

●可触发的羁绊事件：亚尔缇娜、阿修、托娃、菲。

## 委托

| 委托名称 | 送给重要之人的礼物 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、练气 | | |
| 在酒馆《巴尼》和缇妲对话接受委托。前往食材·杂货《如水庵》和前台对话选择“东方铭茶”，然后去书·玩具《卡内奇书局》和前台对话选择“帝国山水百景”，最后到时装《玉兔》和前台对话选择“时髦的毛线帽”，全部正确的话AP+2。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 缇妲（送给重要的人） | 完成委托“送给重要之人的礼物” |
| 萝西努（慈爱的微笑） | 在礼拜堂和萝西努对话 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 兰迪（校舍2F） | 欧恩×3 |

●回到宿舍结束今天的内容。



## 6/12

### BOSS 明镜S（奥蕾莉亚）

二连战。

第一场战斗里将奥蕾莉亚的 HP 减少至 50% 以下的话 AP+3，等奥蕾莉亚使用必杀技之后就会自动结束战斗。

第二场战斗里将奥蕾莉亚打败的话 AP+5。

通常待机时攻击“头部”。

左手的盾放在身前蓄力时攻击“身体”。

剑位于肩部位置进行蓄力时攻击“手臂”。

## 6/16

●分别与 2 号车厢的米海尔少校、4 号车厢的缪泽、5 号车厢的托娃以及 6 号车厢的阿修对话。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 帕布罗（热爱操纵） | 在1号车厢和帕布罗对话 |
| 库尔特（兄长的背影） | 在3号车厢和库尔特对话 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 亚尔缇娜（3号车厢） | 瓦尼许×3 |

●回到 2 号车厢休息结束今天的剧情。

## 6/17

●抵达演习地后解锁阿修的 S 战技。

### 委托

| 委托名称 | 张罗火药原料 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 4000米拉 | | |
| 在演习地和古斯塔夫对话接受委托，然后分别前往西拉玛尔街道①和岩石中庭调查地图上的绿色标志获得硝石与硫黄，将其带回演习地交给古斯塔夫。 | | | |



●经由西拉玛尔街道①前往朱诺海上要塞，剧情之后派崔克同行，抵达欧尔迪斯之前在战斗里能够使用他的号令。

●抵达欧尔迪斯后派崔克离队。

〇在《克莱斯特商场》的进口食材《肯德尔》可以买到送给艾尔芬的礼物“瑞凰丽茶”，在《RF 商店》可以买到送给悠娜的礼物“小型果汁机”。

在《胜地庭院》的药店《何利福特》可以买到送给阿修的礼物“芳香养发液”。。

〇进入欧尔迪斯后建议去食材批发《萤火虫》购买马里昂斯兰姆，日后的委托需要用到。

●分别前往港湾地区和贵族街触发剧情。

〇在欧尔迪斯的港湾地区和《奈因兹》的成员对话之后可以在野外骑马。

●来到北侧大道触发剧情，前往伊格瑞伯爵府之后解锁缪泽的 S 战技。

〇在《葛莉西娜鲜花店》可以买到送给雪伦的礼物“玫瑰香水”。

在《史特劳斯工房》可以买到送给亚莉莎的礼物“三心相印”。

〇小剧情：商业地区的《克莱斯特商场》、商业地区的《胜地庭院》、贵族街的弗罗拉尔德伯爵府。

★小贴士：在《克莱斯特商场》的《RF 商店》可以以稍微高于其他工房和商店的兑换率将耀晶片兑换成米拉。同时在这个商城里的物品价格比其他商店要便宜 5%。



### 委托

| 委托名称 | 奥罗斯海岸道的通缉魔兽（必要） | AP | 3 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 在奥罗斯海岸道打倒指定的BOSS，详情见主线部分。 | | | |

| 委托名称 | 协助登船检查 | AP | 3+2 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、烟雾弹×10、战斗探测器×10 | | |
| 在欧尔迪斯港湾地区与艾斯顿对话开始委托，调查港口的船（总共5艘），然后去和船员安杰罗以及主任对话，再回去报告AP+2。 | | | |

| 委托名称 | 仲夏节的准备工作 | AP | 3+2 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3000米拉、常青之绿 | | |
| 在欧尔迪斯北侧大道的《史特劳斯工房》与史特劳斯对话开始委托，前往奥罗斯海岸道，在海边会有闪光点，调查海滩南边的闪光点找到“气派的翡翠贝”后回去交差，将“气派的翡翠贝”上交的话AP+2。 | | | |

### 宝箱

**西拉玛尔街道①：**①天青蓝发 · 亚尔缇娜；②银言铃；③七个属性碎片×50；④受难之刃 R

**西拉玛尔街道②：**①清爽头带

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 妙婕（不容小觑） | 自动获得 |
| 菲莉丝 | 抵达欧尔迪斯后在贵族街的弗罗拉尔德伯爵府触发剧情 |
| 古斯塔夫（矿山镇的男生） | 完成委托“张罗火药原料” |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 帝国时报·第6号 | 演习地补给班等商店 |
| 黑色史书③ | 《克莱斯特商场》的《曼尼斯特书局》 |
| 不义英雄·下卷 | 《克莱斯特商场》的《曼尼斯特书局》 |
| 柯尼与不可思议博物馆·中卷 | 贵族街的弗罗拉尔德伯爵府 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 七彩鱼蟹羹 | 欧尔迪斯北侧大道的酒馆《海风亭》 |
| 渔夫风味海鲜烧饭 | 欧尔迪斯港湾区的船员酒吧《米兰达》 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 欧尔迪斯港湾区 | 刺鲀、森林鳃鱼、钴蓝蟹、女王神仙鱼 |

### 风景照片

| | |
|---|---|
| 拍摄地点 | 西拉玛尔街道①、欧尔迪斯港湾区 |

●前往奥罗斯海岸道。

**宝箱**

**奥罗斯海岸道：**①冻结之刃 II；②马铃薯苗；③钓饵 ×8；④热情紧身裤

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 奥罗斯海岸道 | 蓝宝石鱼、刺鲀、女王神仙鱼、森林鳐鱼、女王神仙鱼 |

●在沙滩的北边空地触发 BOSS 战

**BOSS 巨型大王具足虫**

失衡倾向：刚＞斩＝射＞突。

魔法属性推荐：地＞水＞风。

需要注意的是对方的晕眩攻击，除此之外没有特别需要注意的地方，配合号令的辅助来进行攻击就行了。

●离开沙滩时触发剧情，沿着角落来到空旷处触发与猎兵的战斗，强度也就和野外地图的小 BOSS 差不多所以就不特别说明。猎兵分为枪和剑 2 种，在调查时别疏忽了。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 尤西斯 | 自动获得 |
| 派崔克（领邦会议） | 自动获得 |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人6卷 | 欧尔迪斯商业地区的《绣球花饭店》里与爱蕾诺亚夫人对话 |

### 广播话题

| | |
|---|---|
| 对象NPC | 欧尔迪斯·北侧大道民宅里的ルカ |

●从欧尔迪斯出发前建议去北侧大道买 1 个“粗颗粒香肠”。

●返回演习地触发剧情。

●经由西拉玛尔街道②和西朗格多克峡谷道前往拉克威尔。

**宝箱**

**西拉玛尔街道②：**① U 物质 ×5；② EP 填充剂IV；③风之飙尘 R

**西朗格多克峡谷道：**①橘棕发 · 莎拉；②勇气种子；③大回复术 R；④黑色徽记

○在《伊卡洛斯商城》可以买到送给爱丽榭的礼物“白琥珀香皂”。

在当铺《麦肯罗》可以用“粗颗粒香肠”换到送给马奇亚斯的礼物“古典磨豆机”。

●分别在啤酒屋 · 餐厅《狄肯》、当铺《麦肯罗》、拉克威尔礼拜堂和《自由社区》触发剧情。

### 委托

| 委托名称 | 搜索星苍耀石 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、橘发 · 亚修 | | |
| 在拉克威尔的酒吧 · 住宿《隐士》和卡斯帕对话接受委托。分别前往拉克威尔车站、小剧场（酒吧对面）和当铺《麦肯罗》，最后在酒吧 · 住宿《隐士》和乔瑟夫对话，触发全部剧情的话最后AP+2。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 亚修（与母亲的回忆） | 自动获得 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 重量级肉派 | 拉克威尔的啤酒屋 · 餐厅《狄肯》 |
| 紫心 | 拉克威尔の酒吧 · 住宿《隐士》 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 蜜蜜卡（拉克威尔） | 普罗×3 |

●经由西朗格多克峡谷道前往岩石中庭。

○可以顺便去完成古斯塔夫的委托任务，采集到“硫黄”后返回演习地交给他就行了。

**宝箱**

**岩石中庭：**①苦番茄苗；②轻飘飘手巾；③力量药水、守护药水、心灵药水；④幻月之靴

### 风景照片

| | |
|---|---|
| 拍摄地点 | 岩石中庭 |

●前进途中触发剧情，选项选择“除此之外的其他猎兵团”，AP+3。

●进入最深处触发剧情后就是和猎兵的战斗，战后自动返回营地，学生们离队，莎拉、安洁莉卡暂时入队。

●分别与兰迪、缇妲以及米海尔少校对话。

●离开演习地后经由西拉玛尔街道、西朗格多克峡谷道前往拉克威尔，途中会有几场强制杂兵战。

●分别与街上的福克斯、比安卡、礼拜堂的奥儿法修女、酒吧 · 住宿《隐士》的茱莉亚对话后继续剧情。之后克蕾雅暂时入队。

### 委托

| 委托名称 | 亲友の行方 | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、圣灵药 · 改 | | |
| 克蕾雅入队后可触发，在《伊卡洛斯商城》和杨对话接受委托，前往西朗格多克峡谷道的地图所示地点触发战斗，打败敌人即可。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 莎拉 | 自动获得 |
| 安洁莉卡 | 自动获得 |
| 安洁莉卡（恐怖的精神攻击） | 自动获得 |

●来到《新 · 布朗》门前触发剧情，之后前往赌场《亚莉夏》。



## 广播话题

| 对象NPC | 赌场《亚莉夏》的发牌员 |
|---|---|

●上到 2 楼触发剧情。

●VM 对战，用借来的卡片胜利的话 AP+1，用自己的卡片胜利的话 AP+3。连输 2 次的话剧情继续进行，如果这时候牌组不太好的话建议多 S/L 几次来碰碰运气。

●剧情后自动返回演习地，分别与 2 号车厢的托娃、3 号车厢的莎拉、6 号车厢的瓦利玛对话之后从 2 号车厢离开到演习地里。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 莎拉（猎兵的养父） | 自动获得 |
| 安洁莉卡（骑机车绕大陆一圈） | 自动获得 |

●回到 2 号车厢的房间里结束今天的内容。

## 6/18

●完成 2 个“半必要”的委托就能继续主线。当然也可以选择把所有委托都做了。

●小剧情：在拉克威尔的《自由社区》2F 最里面的房间调查桌子。

## 委托

| 委托名称 | 处理幻兽（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉 | | |
| 经由拉克威尔前往北朗格多克峡谷道，莎拉暂时入队，来到地图所示地点打倒敌人即可。 | | | |

| 委托名称 | 地方军的训练请托（半必要） | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉、岚星铃 | | |
| 在朱诺海上要塞和士兵对话开始委托，与渥雷斯准将进行二连战。第1战将准将的HP削减至10%以下的话AP+1，第2战黎恩一人战斗，将准将的HP削减至50%以下的话AP+1。在高难度下建议事先给黎恩准备一些提高回避率的装备再配合核心回路“天狼”会比较轻松。 | | | |

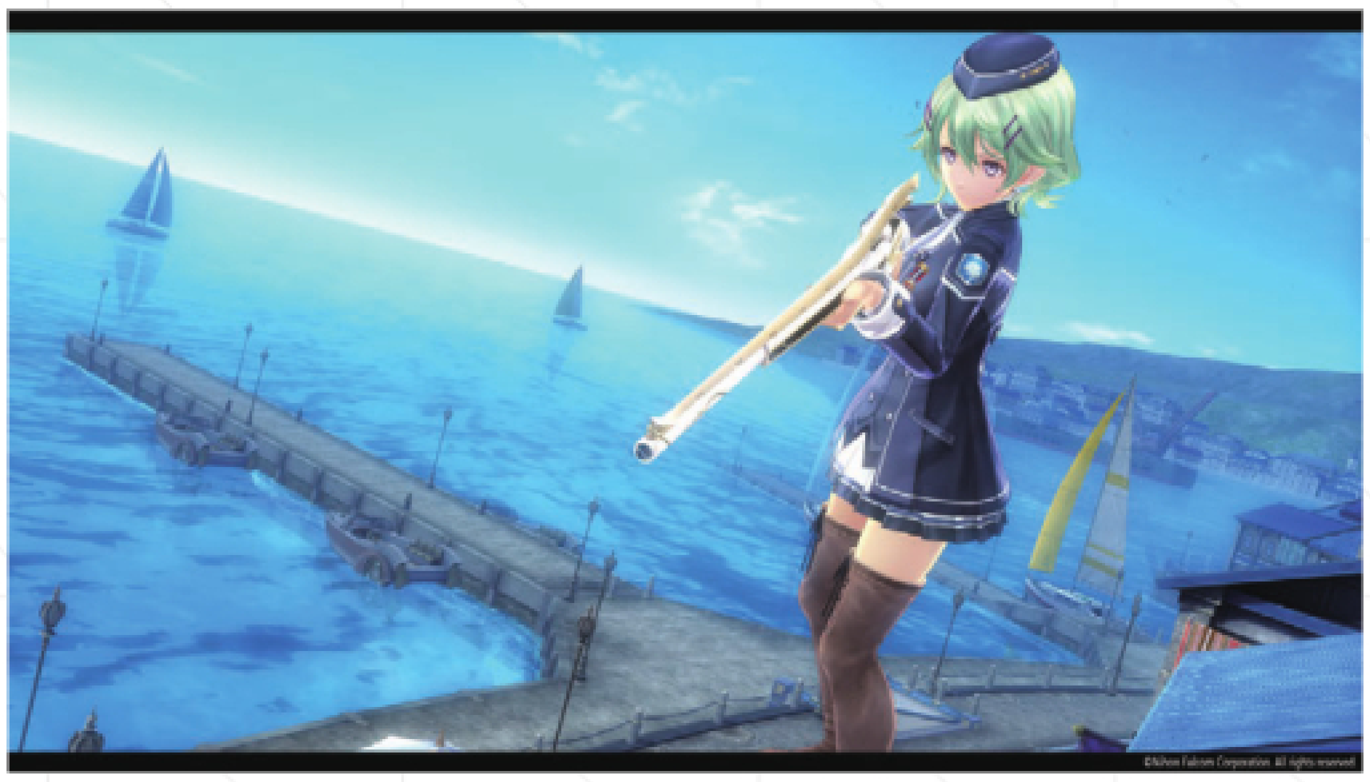
| 委托名称 | 两个商会（半必要） | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉、寂静之蓝 | | |
| 前往欧尔迪斯·商业地区的《胜地庭院》与菲莉丝对话接受委托，任意选择一位角色来进行委托，然后分别选择“照哈曼的路线移动”、“这边也尝试用尾”和“看清对手的破绽”，选项正确的话AP+2。 | | | |

| 委托名称 | 大海贼的秘宝 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、海星铃 | | |
| 在奥罗斯海岸道和亚雷斯塔对话接受委托。在朱诺海上要塞的地图所示地点找到藏宝图，到演习地所示地点找到宝藏，最后前往欧尔迪斯·北侧大道的酒馆《海风亭》与亚雷斯塔对话。 | | | |

| 委托名称 | 船团的荣耀 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 必须在完成“两个商会”之前接下这个委托，否则之后无法做。在演习地3号车厢和蕾欧诺拉对话接受委托，然后去完成委托“两个商会”，最后回来和蕾欧诺拉报告即可。 | | | |

## 宝箱

**北朗格多克峡谷道：**①七个属性碎片 ×50；②破邪之印 R



## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 雨果 | 完成委托“两个商会” |
| 雨果（冷酷的常务董事） | 完成委托“两个商会” |
| 菲莉丝（作为一个好的竞争对手） | 完成委托“两个商会” |
| 蕾欧诺拉（护卫船团《银鲸》） | 完成委托“船团的荣耀” |

## 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 海蓝冰 | 欧尔迪斯·商业地区的贾克琳冰店 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 雪奈（欧尔迪斯北侧大道的伊格瑞伯爵府） | 雅莫×3 |

●完成 2 个“半必要”的委托后尤西斯就会联系黎恩，把事情全做完之后进入欧尔迪斯的贵族街的城馆里开始主线。

●分别去商业地区、北侧大道的酒馆《海风亭》和港湾地区的船员酒吧《米兰达》进行询问。

●选项分别选择“冰淇淋店→酒馆→船员酒吧”和“米莉亚姆想前往遗迹岛”，AP+2。

●前往港湾地区与艾斯顿对话触发剧情，准备完毕之后调查船只进入布利欧尼亚岛。

## 宝箱

**布利欧尼亚岛：**①全回复药；②机甲师团护目镜；③冰蓝发 · 亚修；④运转；⑤黑色史书⑤；⑥七个属性碎片 ×100；⑦星刻之衣；⑧刻界铃

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 布利欧尼亚岛（码头） | 森林鳃鱼、蓝宝石鱼、女王神仙鱼 |
| 布利欧尼亚岛（瀑布） | 金鲑、锦鲤、三斑鱼 |
| 布利欧尼亚岛（海边） | 森林鳃鱼、蓝宝石鱼、刺鲀、女王神仙鱼 |

## 风景照片

| 拍摄地点 | 布利欧尼亚岛 |
|---|---|

●岛整体比较大，不过可以用□键的地图菜单来进行各个地区间的自由移动，所以不必担心迷路的问题。

●来到岛上后进入管理小屋触发剧情。

●前进一段路后在祭坛前触发剧情。

●之后看着地图来走就行了，来到巨像上触发剧情之后可以以 L2 键 + △键来对着纹章使用项链，在岛上共有 3 处需要调查的纹章，位置在地图上都有标识，而且能够通过地图移动直接前往祭坛附近，所以就不再特别说明。

●调查完毕后回到祭坛的所在地，进入《阳灵窟》最深处触发两场 BOSS 战。

## BOSS 杜芭莉、艾奈丝、恩奈雅

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

需要注意的是对方一旦进入魔法驱动状态是无法使用战技或者魔法来解除的，高难度下建议配合防御类型的勇气指令来撑住。如果不是打算将她们一口气破防并且在她们行动前将其解决的话，高难度下建议别将伤害分散，采取逐一攻破的战术是最保险的。

## BOSS 钢之雅里安洛德

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

我方成员只有神气合一状态的黎恩，不过将她的 HP 削减至 70% 以下就行了。若是实在不放心的话可以考虑之前打渥雷斯准将时所使用的回避 + 反击战法，这一战法基本除了魔法强攻型的敌人之外，泛用性都很不错。

●剧情后自动返回欧尔迪斯。

### 委托

| 委托名称 | 遗物坠链 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、勇气灵魂 | | |
| 在港湾地区和犹他小子或者夏绿蒂对话接受委托，然后前往商业地区的地图所示地点找到宝石即可。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 盖乌斯 | 自动获得 |
| 安娜贝尔（鱼垂于宝石） | 在奥罗斯海岸道和安娜贝尔对话 |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人7卷 | 在奥罗斯海岸道和安娜贝尔对话 |

### 广播话题

| | |
|---|---|
| 对象NPC | 欧尔迪斯贵族街的拉摩娜夫人 |

●离开欧尔迪斯后自动返回演习地。

●剧情后离开车厢来到演习地的所示地点触发剧情，自动进入第三天。

## 6/19

●学生们离队，队伍为黎恩、盖乌斯、米莉亚姆、尤西斯、安洁莉卡和莎拉。

●经由北方峡谷道前往拉克威尔，然后从拉克威尔来到朗格多克峡谷 · 北部。

## 宝箱

**朗格多克峡谷 · 北部：**①圣灵药 · 改；②七个属性碎片 ×100；③时间减速 SR

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 妙婕（慧眼） | 自动获得 |
| 游击士托瓦尔（《零驱动》） | 自动获得 |

●在朗格多克峡谷 · 北部路上会触发一连串与猎兵团的战斗，虽说对方的攻击力也不是很强，不过因为路上没有杂兵可以打，所以队员们的 CP 与 EP 分配要考虑周到。

●剧情之后自动来到朱诺海上要塞。

●分 A 班和 B 班行动，A 班为前作成员 + 奥蕾莉亚，B 班为学生组 + 安洁莉卡。利用 L2 键 + □键和 L2 键 + ○键可以在两个班之间自由切换，以此来攻略朱诺海上要塞。





## 宝箱

**海上要塞 · 主路线①：**①盖伦堡垒 R；② EP 填充剂Ⅳ；③冰冷皮带扣；④银发 · 尤西斯；⑤全回复药；⑥烟雾弹 ×5、战斗探测器 ×5

**海上要塞 · 主路线②：**①痊愈之药 ×5、S- 药片 ×5；②大治愈术 SR

**海上要塞 · 主路线③：**① U 物质 ×5；②全回复药；③ U 物质 ×5；④精灵香；⑤还魂粉；⑥七个属性碎片 ×100；⑦炽天使之环 R

**海上要塞 · 结点：**①力天使加农 R；②青龙刃；③圣灵药 · 改；④重震锤 R

**海上要塞 · 副路线②：**①七个属性碎片 ×100；②勇气种子；③力量药水 Ⅱ、守护药水 Ⅱ、心灵药水 Ⅱ

**海上要塞 · 副路线③：**①还魂粉

●在序章的位置触发 B 班的两场强制战斗，剧情要求也和序章差不多，不过这时候玩家的战力肯定比序章要更强，所以比起序章来说还是比较轻松的。

## BOSS 斯雷普尼尔F2×2

失衡倾向：刚＞斩 = 射＞突。

魔法属性推荐：水＞火＞地。

和序章一样的战斗，接着后面还有一场 BOSS 战，所以这里就尽量温存一些 CP 和 BP。

## BOSS 艾奈丝、恩奈雅

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

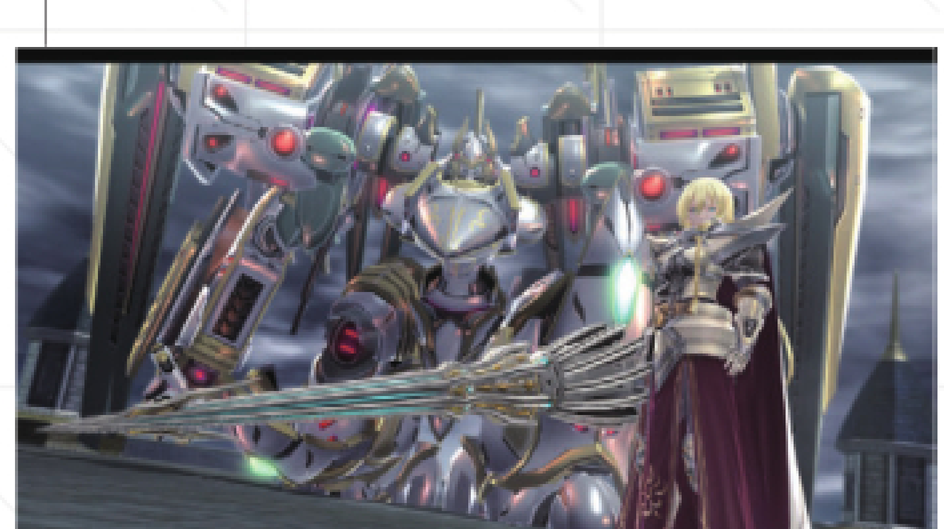
将其中一方的 HP 削减七成的话 AP+3。集中攻击其中一方即可，给成员加攻击 BUFF 之后放 S 战技连发基本就能解决。

●战斗结束后继续前进。

● A 班在路上会遇到与猎兵团的战斗。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 莎拉（已故上校的意志） | 自动获得 |



●双方同时来到天守阁的开关前操作开关之后就会触发本章节最后的 BOSS 战。

● BOSS 战的主力是 A 班，所以开战前做好装备的调整工作。

## BOSS 钢之雅里安洛德、杜芭莉、艾奈丝、恩奈雅

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

在一开始她们就会使用提高 SPD 的技能，需要想办法将这 BUFF 给消除，实在是无法对付的话就尽量使用减少伤害的勇气指令或者战技魔法来对付。七姐在 HP 少于一半时轮到她的回合就会使用 S 战技，看准时机来想办法进行物理方面的防御准备。



## BOSS 神机永世TYPE-α II

通常状态下攻击“手臂”。

两手与脚平行的蓄力状态下攻击“身体”。

右手朝前的蓄力状态下攻击“脚部”。

两手向前的蓄力状态下攻击“身体”。

身体挺直并且伸脚的蓄力状态下攻击“脚部”。

腰部屈下来的时候建议直接使用战技来打断蓄力，尤其是高难度下，一周目里这时候可装备的宝珠性能并不是很好，所以如果吃下对方的这个攻击会很疼。

# 第4章　光辉灿烂的海姆达尔

### 7/4

●在校舍 1F 的教官室里确认考试的问题，然后的流程玩过《闪轨》初代的也许会有印象，不过这次不是和其他人一起学习，而是教导学生。

2F 教室有凯利 & 弗雷迪 & 古斯塔夫、缇妲 & 洁西卡、托娃 & 玛雅 & 桑蒂。

学生餐厅有兰迪 & 席德尼。

每对话一组人 AP 就 +2，全部对话完的话 AP 总共 +8。

●可触发的羁绊事件：悠娜、库尔特、亚尔缇娜、阿修、缪泽。

●分别与校舍 1F 的奥蕾莉亚以及机库的施密特博士对话。

**委托**

| 委托名称 | 不同调的旋律 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 在校舍屋顶和瓦莱丽对话接受委托，然后分别去校舍2F找古斯塔夫、去学生餐厅找帕布罗对话，最后回去报告即可。 | | | |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 瓦莱丽（敞开心胸） | 完成委托“不同调的旋律” |

**书本笔记**

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·第7号 | 学生餐厅 |

●进入校舍 1F 的办公室结束这一天的剧情。

●（虽然早就不是学生了但是我也不清楚为什么还是要跟着一起做试卷的）考试选项分别为：

“第四皇子欧特鲁斯”

“右回旋的子弹向右飘移”

“主力部队与敌人交战时，从正后方发动攻击”

“资本利得”

“仰望天空”

“布→木炭→砂砾→小石子”

### 7/8

●晚上的自由活动时间，没有什么需要触发的主线，做完收集和委托之后回到自己的房间就能结束这一天的内容。

●在食材·杂货《如水庵》可以买到送给托娃的礼物“五色绳带”。

在时装《玉兔》可以买到送给瑟蕾奴的礼物“高贵缎带”。

在书·玩具《卡内奇书局》可以买到送给亚尔缇娜的礼物“伊莉丝梦游童话王国”。

在武器·交换商店《纳因瓦利》可以换到送给库尔特的礼物“白银袖扣”。

**委托**

| 委托名称 | 约好的朗姆酒 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉 | | |
| 在食材·杂货《如水庵》和兰迪对话接受委托。如果上一章有买“马里昂斯兰姆”的话直接交给他就能完成了，忘记买了的话可以去武器·交换商店《纳因瓦利》补漏。完成这个委托后在回宿舍休息结束今天剧情时有追加的剧情。 | | | |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 亚尔缇娜（达成目标） | 在面包咖啡馆《卢圣特》和亚尔缇娜对话 |
| 兰道夫（约好的朗姆酒） | 完成委托“约好的朗姆酒”后回房间休息 |

**分校充实度支线**

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 悠娜 | 宿舍1F的澡堂 |

**料理食谱**

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 超大盘蒜香辣味通心粉 | 酒馆《巴尼》 |

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 缪泽（宿舍1F） | 拓卜斯×3 |

### 7/9

●在机库里可以进行机甲兵训练。

●可触发的羁绊事件：悠娜、亚尔缇娜、阿修、尤西斯、盖乌斯（解锁小要塞·LV3 副路线）、托娃。

**委托**

| 委托名称 | 小要塞的实战测试LV4（必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、月轮牙 | | |
| 在小要塞与施密特博士对话接受委托，详情见主线攻略部分。 | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 很重要的扑克牌 | AP | 1+4 |
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 在交换商店《纳因瓦利》购买售价5000米拉的“扑克牌”之后去校舍2F与斯塔克谈话选择“怎样也不能收下”，AP+4。选择另外一个选择的话可以获得10万米拉，不过和AP相比还是不太划算（毕竟分校充实度的奖励是买不来的）。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 参与广播剧演出 | AP | 3+2 |
| 奖励 | 5000米拉、闪耀天启SR（萝西努）/圣灵之息SR（敏特）/圣灵术SR（琳黛）/坚韧守护SR（贝琪） | | |

在广播局《托利斯塔电台》和孟亨对话接受委托。与萝西努(礼拜堂)、敏特(机库)、琳黛(校舍 1F)、贝琪(福利社）其中一人对话，之后选择对应的选项，选择不同的对象最后报酬获得的回路也不一样。

萝西努为“露出淡淡的微笑说自己要同归于尽”和“故意以挑衅的方式鼓励她”。

敏特为“故意装出悠哉的样子向对方道谢”和“以命令的口气强烈催促她”。

琳黛为“带着悲痛的心情选择疫苗”和“用力挤出声音鼓励她”。

贝琪为“以若无其事的口吻催促她”和“以激动的口气吐槽他”。

选择正确的话 AP+2。日版有过直接用 OPTIONS 键跳过剧情的话 AP 只能 +1 的 BUG 所以建议还是乖乖看剧情比较好，实在着急的话长按 × 键来快进剧情也可以。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 丽莎在寻找的东西 | AP | 4 |
| 奖励 | 5000米拉、特制薄煎饼×6 | | |
| 在面包咖啡馆《卢圣特》和丽莎对话接受委托。前往利弗斯驿调查长椅上的闪光点，之后去礼拜堂和亨利教区长对话，最后去学校的菜园里调查地图所示的树即可。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 亚尔缇娜（玩具相机） | 羁绊事件 |
| 亚修（影响） | 羁绊事件 |
| 斯塔克（很重要的扑克牌） | 完成委托“很重要的扑克牌” |
| 施密特博士（怀表） | 在小要塞里和施密特博士对话 |
| 塔琪安娜（忠实读者） | 在书·玩具《卡内奇书局》和塔琪安娜对话 |
| 维因（疼爱妹妹） | 在时装《玉兔》和维因对话 |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 奥蕾莉亚 | 宿舍1F的澡堂 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 萝西努（礼拜堂） | 菲孚×3 |

●在艾因赫尔小要塞和施密特博士对话开始进行主线。

●缇妲代替黎恩参战。不过黎恩的勇气指令依然可以用。

●LV4 的攻略要点就在于开关，其实抵达每条路的尽头之后调查开关就能继续前进了。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 缇妲（导力装甲III） | 自动获得 |

### 宝箱

**艾因赫尔小要塞·LV4：**①钻石新星 R；②七个属性碎片 ×100；③ EP 填充剂IV

**艾因赫尔小要塞·LV4 中间：**① U 物质 ×5；②橘色胸花；③力量药水 II、守护药水 II、心灵药水 II；④焰星铃

### BOSS 亡命装甲兵S

失衡倾向：射 = 刚 > 斩 = 突。

魔法属性推荐：火 > 时 > 风 > 水 = 空。

和往常一样，以号令和破防为主，BP 填充和输出为辅来战斗即可。



●离开小要塞后，队伍变化成黎恩、劳拉、菲和莎拉。

### BOSS 亚尔赛德子爵、奥蕾莉亚

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

帝国篇的两大战力单位（？）实力也是比较难缠，所以建议尽量同时将两人进行破防，防止陷入胶着状态。在成功破防前尽量使用能提高物理防御的号令或者战技魔法来抗住对方的伤害。

●黎恩的 S 战技强化。

●可触发的羁绊事件：库尔特、缪泽、艾玛、莎拉（解锁小要塞 LV4 · 副路线）。

## 委托

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 白热の水泳胜负 | AP | 3+5 |
| 奖励 | 5000米拉、学院指定泳装×4、教官用泳装×2 | | |
| 在社团教室2F触发剧情开始委托，进行游泳比赛的4连战，角色随便选。玩4次游泳游戏，全部胜利的话AP+5。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 玛雅的忧愁 | AP | 4 |
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 在游泳池·训练场和玛雅对话开始委托。分别去和兰迪（宿舍1F）、蕾欧诺拉（游泳池·训练场）、洁西卡（操场）以及席德尼（时装《玉兔》）对话，最后来和玛雅对话即可。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 奥蕾莉亚（超越圣女和师父之后） | 自动获得 |
| 艾玛（魔术的修行） | 羁绊事件 |
| 玛雅（父亲的瞄准器） | 完成委托“玛雅的忧愁” |
| 孟亨（天衣无缝） | 在广播局《托利斯塔电台》和孟亨对话 |

## 分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 缇妲 | 宿舍1F澡堂 |

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 施密特博士（机库） | 魔女 |

●回到宿舍 3F 休息结束今天的内容。

### 7/12

●之前考试选择的选项全部正确的话 AP+3。

●需要注意亚尔缇娜在这次的战斗里无法作为支援角色来使用。

●机甲兵战里一次能出战的只有三台机体，和平时战斗一样，可以进行机体的交替。

## BOSS 巨人诺亚（亚尔缇娜）

第一战由悠娜、库尔特、阿修和缪泽出战。

通常状态攻击“L 手臂”。

两手放下的姿势蓄力时攻击“R 手臂”。无法打断蓄力，建议防御。

左手上、右手下的姿势蓄力时攻击“身体”。如果在这一蓄力的最后没有将其破防的话建议使用战技打断蓄力。

## BOSS 巨人诺亚（亚尔缇娜）

第二战由黎恩出战。

通常状态攻击“L 手臂”。

两手放下的姿势蓄力时攻击“R 手臂”。

左手上、右手下的姿势蓄力时攻击“身体”

肩部火炮准备发射的姿势蓄力时攻击“R 手臂”。

R 手臂横着抬高的姿势蓄力时攻击“L 手臂”。

攻略方法和刚才差不多，新增加的两个蓄力威胁性和原来的战技相比不是很大，重点还是放在原有的 2 个蓄力技能上会比较好。

## 7/15

●分别与 1 号车厢的米海尔少校、2 号车厢的奥蕾莉亚与缪泽、3 号车厢的托娃与库尔特、6 号车厢的亚尔缇娜与施密特博士对话。

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
| --- | --- |
| 阿修（3号车厢） | 葛里翁×3 |

●回到 2 号车厢休息，剧情之后抵达演习地。托娃同行，在战斗里可以使用她的勇气指令。

### 委托

| 委托名称 | 传说中的食谱 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 5000米拉、朗海姆炖饭×9 | | |
| 在演习地和桑蒂对话接受委托。然后分别前往南奥斯提亚街道、西奥斯提亚街道和帝都地下道②拿到“月亮松露”，将其交给桑蒂。 | | | |

## 宝箱

**南奥斯提亚街道：**①全回复药；②七个属性碎片 ×100；③失落创世纪 R；④气绝之刃 III

●经由南奥斯提亚街道前往帝都海姆达尔。剧情后任意前往一个地点。

●收集工作员的情报分别去：

凯旋大道的《帝国时报社》；

圣火大道的酒馆《弗雷斯塔》；

莱卡区的喫茶艺廊《露西安》；

桑多克区的大使馆。

四个地方都去调查的话之后的剧情里 AP+3，在触发完主线该去的地点前先去这些地方调查。



●把凯旋大道和圣火大道都进一遍触发剧情。

●进入莱卡区的时候需要范达尔流练武场前触发剧情，然后去帝国博物馆，最后再次前往范达尔流练武场。

●来到桑多克区分别前往圣亚斯特莱亚女子学院和海姆达尔大教堂。

〇在时装《卢・萨吉》可以买到送给艾玛的礼物“贵族无边帽”。

在《光点工房》可以买到送给阿修的礼物“红皮革钥匙包”。

在百货店可以买到送给莎拉的礼物“圣石蔷薇’96”和送给悠娜的礼物“极光发夹”。

在《利维特公司》可以买到送给缪泽的礼物“星夜小步舞曲”。

在《赫歌尔杂货店》可以买到送给盖乌斯的礼物“黑檀毛笔”。

〇在凯旋大道的时装《卢・萨吉》和老板对话 2 次分别有 2 个小剧情。在圣火大道的游击士协会有小剧情。在莱卡区的《帝国博物馆》靠近钟有小剧情。

●在西奥斯提亚街道和《奈因兹》的成员对话后就可以骑马了。

### 委托

| 委托名称 | 西奥斯提亚街道的通缉魔兽（必要） | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 打倒西奥斯提亚街道的BOSS。 | | | |

| 委托名称 | 找寻重要的家人 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 5000米拉、生命露水×5 | | |
| 在圣火大道的公寓《神圣平原》与巴纳德对话开始委托。前往桑多克区调查地图所示地点的鹦鹉，最后前往《瓦拉尔饭店》2楼调查鹦鹉即可完成委托。 | | | |

| 委托名称 | 调查出土文物的危险性 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 5000米拉、EP填充剂IV×2 | | |
| 在莱卡区的《帝国博物馆》与学芸员利尔凯对话接受委托，前往南奥斯提亚街道战斗3次后自动回去报告，在野外展开战斗后敌人的资料需要重新调查。 | | | |

## 宝箱

**西奥斯提亚街道：**①神圣象征；②圣灵药・改；③七圣剑 R；④钓饵 ×8

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
| --- | --- |
| 库尔特（伟大的母亲） | 自动获得 |
| 桑蒂（传说中的食谱） | 完成委托“传说中的食谱” |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 帝国时报·第8号 | 补给班斯塔克等商店 |
| 托玛特尼欧传记·下卷 | 圣火大道的公寓《神圣平原》 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
| --- | --- |
| 双味茶 | 圣火大道的百货店喫茶区《含羞草》 |
| 苦番茄咖喱 | 圣火大道的酒馆《弗雷斯塔》 |
| 可乐饼汉堡 | 圣火大道的烘焙坊《拉菲特》 |
| 纯白奶油海绵蛋糕 | 莱卡区的喫茶艺廊《露西安》 |

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
| --- | --- |
| 南奥斯提亚街道（南端） | 深海巨鲶、金鲑、红鲈、虹鳟鱼 |
| 南奥斯提亚街道（北端） | 深海巨鲶、虹鳟鱼、鲤鱼 |
| 西奥斯提亚街道 | 巨龙鱼、森林鳃鱼 |

### 风景照片

| | |
| --- | --- |
| 拍摄地点 | 西奥斯提亚街道 |

●前往西奥斯提亚街道的尽头触发 BOSS 战。

## BOSS 双头暴龙

失衡倾向：突＞斩＝刚＞射。

魔法属性推荐：水＞火＞地。

需要注意的是 BOSS 的范围攻击以及炎伤状态，建议事先多准备一些防止炎伤的装备或者是相关回复品。

●返回海姆达尔触发剧情。前往圣火大道之后进入下午时段。
●前往德莱凯尔斯广场，靠近皇宫触发剧情。
○在帝都赛马场的场外售票处可以买到送给尤西斯的礼物“骑马手套”。



### 委托

| 委托名称 | 来自帝都赛马场的委托（必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 完成方法参照主线攻略。 | | | |

| 委托名称 | 调查导力波杂讯 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、贤王珠 | | |
| 在凯旋大道的《光点工房》和乔安对话接受委托。使用L2键+△键能够测量导力波，分别前往工房门前、大道角落、百货店东边出口、三叉路、时装店门前、武器商会门前、帝国时报社门前进行测量，最后进入帝国时报社触发剧情。 | | | |

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 托娃（不选择逃避） | 自动获得 |
| 安娜贝尔（初次较量） | 在德莱凯尔斯广场和安娜贝尔对话 |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人8卷 | 和南奥斯提亚街道的瑟莉对话 |

### 广播话题

| | |
|---|---|
| 对象NPC | 莱卡区的《雷克罗德公司》的受付娘海莉丝 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 弗雷德（圣火大道） | 基诺×3 |

●做完收集和委托后前往竞马场内继续主线。

●和场内的 NPC 对话可以调查各个马匹的情报，买马券的时候选择“莱诺花儿”，AP+1。

●从左边的走廊来到贵宾室，和柴尔顿总管对话后来到走廊的反方向经由竞马场地下来到帝都地下道。

●帝都地下道①没有什么特别需要注意的，看着地图的方向走就行了。帝都地下道②需要调查开关来开路，不过开关都是只用操作一次就行了的类型，所以慢慢摸索着前进就可以了。

●在帝都地下道②能找到委托所需的“月亮松露”，采集完之后可以马上返回演习地进行汇报。

## 宝箱

**帝都地下道①：**①黑色史书①；②勇气种子；③白银狼 R

**帝都地下道②：**①紫发 · 妙婕；②七个属性碎片 ×100；③激情之红；④幽界铃

### 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 帝都地下道② | 幻影鲨、钝头鲀、匿踪鲨 |

●经过帝都地下道②的回复装置后触发 BOSS 战。

## BOSS 魔煌兵沉重奴隶

失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：风＞幻＞火＝时＝地。

属于皮糙肉厚的类型，但是整体没有多大难度，活用勇气指令和破防来解决就行了。

●往回走触发强制战斗，猎兵团级别的小 BOSS 战而已，这里就不再进行额外的说明。

●前往帝都地下道②右下的区域，剧情之后调查墙壁上发光的砖块，进入帝都地下道③，来到中间位置触发剧情，紧跟着对方加速跑就行了，无需捉拿，在最后出现目击到间谍们开门的演出就算是成功，AP+3。

## 宝箱

**帝都地下道③：**①精灵香

●离开帝都地下道③来到墓地，调查最北边的墓碑。

### 风景照片

| | |
|---|---|
| 拍摄地点 | 天空墓园 |

●剧情后自动回到演习地，离开演习地后来到圣火大道，进入游击士协会结束今天的行程。

## 7/16

●从帝都中央车站前往卡雷尔离宫，之后可以在地图菜单里自由移动了。

●和之前一样，完成 2 个“半必要”的委托后就能推进主线。

●在此之前需要在各地区与旧VII班成员对话，所在位置在地图上都已经有标示。

○如果这时候买到了所有“咪西”系列饰品（总共 7 种，没收集到的话可以去演习地的斯塔克那里补漏）的话可以去凯旋大道的《瓦特森武器商会》和晶歌对话选择把一个系列的饰品让给她，获得“将军咪西”。

○在莱卡区的范达尔流练武场有小剧情。

### 委托

| 委托名称 | 女子学院的委托（半必要） | AP | 3+3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、圣界铃、悠娜·女学院、妙婕·女学院 | | |
| 前往帝都女学院开始委托，分别选择“边抵抗边受压制”、“不断闪避耍弄对方”和“挥出伸缩长斧”，AP+3。 | | | |

| 委托名称 | 昂贵的配送货品（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、龙神香 | | |
| 进入海姆达尔机场开始委托。分别去凯旋大道的百货店、莱卡区的喫茶艺廊《露西安》、圣火大道的《赫歇尔杂货店》和负责人对话，最后前往桑多克区的共和国大使馆触发剧情即可。 | | | |

| 委托名称 | 帝都地下道的通缉魔兽（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉 | | |
| 解决掉帝都地下道③的“巨海怪”。 | | | |

| 委托名称 | 在远方迷路的男孩 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、樱色胸花 | | |
| 在德莱凯尔斯广场和贝拉·洛斯对话接受委托。分别与莱卡区的拉妮叶拉夫人、凯旋大道的克里斯、圣火大道的朵尔洁和帝都赛马场的阿尔查姆对话即可完成。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 米莉亚姆（作为VII班的伙伴） | 自动获得 |
| 绯之罗赛莉亚（魔女长老） | 自动获得 |
| 晶歌（优秀的经商天分） | 在凯旋大道的《瓦特森武器商会》和晶歌对话 |
| 汤玛斯（从中牵线） | 在凯旋大道的百货店2F和汤玛斯对话 |
| 薇薇（收集情报） | 在圣火大道和薇薇对话 |
| 肯尼斯（在台面下） | 在莱卡区的《雷克罗德公司》和肯尼斯对话2次 |
| 亚莉莎（公认的一对？） | 在海姆达尔机场平台和亚莉莎对话 |
| 马奇亚斯（政府的动向） | 在帝都赛马场·构内和马奇亚斯对话 |
| 盖乌斯（风的解读） | 在卡雷尔离宫和盖乌斯对话 |

## 宝箱

**帝都地下道③：**①U 物质 ×5

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 埃德佳不是人9卷 | 与西奥斯提亚街道的米歇尔二等兵对话 |

## 钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 卡雷尔离宫 | 巨龙鱼、绿龙鱼、雪花蟹 |

## 风景照片

| 拍摄地点 | 卡雷尔离宫 |
|---|---|

## 广播话题

| 对象NPC | 海姆达尔大教堂的爱尔芭夫人 |
|---|---|

## VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 晶歌（《瓦特森武器商会》） | 剑士 |

●触发所有主线之后前往凯旋大道，和摊位上的基斯对话之后就会结束这一阶段的自由活动时间。在结束自由活动时间之前建议根据下面的三组成员的情况来调整好战斗力，接下来会有一段比较长的迷宫。想要回收全宝箱的话建议准备好 3 个“月镜”回路。

●吃过午饭之后前往莱卡区的《帝国博物馆》，之后从旁边的走廊进入帝都地下墓所。往前走一段路触发强制战斗。

●与大部队汇合后自动进入黑暗龙沉眠处，分成 A、B、C 三组。

A 组：悠娜、库尔特、莎拉、艾略特、盖乌斯。

B 组：缪泽、阿修、尤西斯、米莉亚姆、马奇亚斯。






C 组：黎恩、亚尔缇娜、亚莉莎、劳拉、菲、艾玛。

黎恩固定为 C 组，新VII班的成员可以自由更换

使用 L2 键 + □ 键 / △ 键 / ○ 键来在三组之间自由切换。

●一开始操作 C 组，路上会有一场强制战斗。来到地图左上角的房间里踩下地板然后切换到其他组。

◆黑暗龙沉眠处①的攻略要点就是三个组踩下同样的开关，交替进行作业。

◆黑暗龙沉眠处②则是需要在三个组之间切换来打开开关，开关都只需要打开一次就行了，不会出现重复操作的情况，所以没有难度。开门顺序为 C 组红色门的开关→ A 组紫色门的开关→ B 组橙色门的开关。

在路上可以选择与共和国队员进行战斗，强度约莫是强化过的猎兵团级别，调整好装备就不会有太大问题。

最后让各组人来到通往黑暗龙沉眠处③的出口前踩下开关后就能前往下一层。

◆黑暗龙沉眠处③的攻略要点是三个组各打掉三个水晶柱，这一层没有什么特殊的机关，只要注意各个房间里是否有水晶柱就行了。和上一层一样，在路上可以选择与共和国队员进行战斗，也可以选择无视。

●友情提示：三个组的迷宫里各自有 1 块“黑塞姆利亚矿的碎片”，为了日后的委托和最强装备，别忘了回收。

## 宝箱

**帝都地下墓所：**①智者

**黑暗龙沉眠处①：**①U 物质 ×5；②风神珠；③圣灵药·改；④U 物质 ×5；⑤辉甲弗蕾亚；⑥全回复药；⑦七个属性碎片 ×200；⑧星靴人马座；⑨ EP 填充剂IV

**黑暗龙沉眠处②：**①七个属性碎片 ×200；②黑塞姆利亚矿的碎片；③全回复药；④U 物质 ×5；⑤七个属性碎片 ×200；⑥圣灵药·改；⑦天帝珠；⑧黑塞姆利亚矿的碎片；⑨深渊之影；⑩星靴宝瓶座；⑾辉甲尤利西斯；⑿黑塞姆利亚矿的碎片；⒀ EP 填充剂IV；⒁深邃之黄；⒂神行珠

**黑暗龙沉眠处③：**①还魂粉；②全回复药；③精灵香；④ EP 填充剂IV；⑤勇气种子；⑥圣灵药·改

●来到回复装置的门前，调整好各组装备后在门前触发强制战斗，进入最深处三组汇合，利用回复装置可以进行最后的整备工作，进入门后触发 BOSS 战。

●高难度下建议给黎恩装备好提高回避率的回路和饰品，并且主回路装备核心回路“天狼”，副回路就自己配好了”。

## BOSS 真零之阔步者

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。

魔法属性推荐：皆可。

一开始是用 A 组成员来进行战斗，每削减 BOSS 的三成体力后就会切换到下一组，最后阶段是以 C 组来战斗。每一次换组后要重新调查暗黑龙的资料，需要想要收集全敌人资料的话别漏了这里。

这个 BOSS 会使用诸多附带异常状态的范围攻击，所以建议事先做好预防工作。破防的难度较大，所以做好打持久战的心理准备。

## BOSS 真零之阔步者

开战前从悠娜、库尔特、阿修和缪泽里选择一位来当同伴。
通常情况下攻击“头部”。
蓄力时攻击“手臂”。

## BOSS 苍之齐格飞

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。
魔法属性推荐：皆可。
黎恩的单挑战，事先准备好回避 + 反击的配备的话这一战就没什么难度。不过需要注意的是 S 战技是必中的攻击，所以在对方 HP 减至一半之后要做好防护工作。

## 7/17

●剧情后前往走廊，在楼上和艾伦对话进入谈话室。剧情之后就能在帝都自由活动了。

●前往莱卡区的《帝都博物馆》触发剧情。

★和所有角色都触发羁绊事件。这里可以用来刷与角色羁绊事件有关的奖杯，在凯旋大道、德莱凯尔斯广场、圣火大道、桑多克区和帝都赛马场各有游乐设施，消耗券就能和对方一起来玩。每玩1个项目好感度+1格。

券只有 5 张，二周目也是这个数量，完成所有委托的话还会有 4 张，也就是总共 9 张。

★当角色的好感度为最高之后再邀请对方去玩游乐设施就能触发最后的羁绊事件并且解锁奖杯。

如果是在玩完游乐设施后好感度变成最高的话就会自动触发最后的羁绊事件。

可以利用存档读档来拿各个角色的羁绊事件奖杯。

★触发部分可以成为恋人的角色的最后的羁绊事件时可以选择黎恩是作为恋人还是作为同伴来回应对方。

★和新VII班、旧VII班成员的好感度最高事件能够解锁对应的奖杯并且让黎恩的角色参数提升。

〇和托娃、爱丽榭、艾尔芬、克蕾雅、瑟蕾奴、雪伦的好感度达到最高的话，邀请她们去仲夏节时就能获得特殊饰品。

〇在德莱凯尔斯广场和汤玛斯对话有小剧情。在桑多克区的《瓦拉尔饭店》和雪伦对话有小剧情。完成“来自雷克多的委托”后去天空墓园与雷格尼兹知事对话有小剧情。

〇这时候钓到了目前为止的 24 种鱼的话可以去南奥斯提亚街道的南侧触发钓公师团与钓皇俱乐部的剧情后钓到最后一种鱼帝王鲈。

### 委托

| 委托名称 | 来自雷克多的委托（必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、仲夏节特别参加券 | | |
| 游玩3个游乐设施后切换地图就会收到雷克特的联络，前往帝都中央驿，队友是莎拉+除了奥蕾莉亚之外的临时参战角色+雷克特，在地图的各个地点干掉敌人就行了，途中阿修会入队。 | | | |

| 委托名称 | 往日旋律 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 8000米拉、仲夏节特别参加券 | | |
| 在莱卡区的《利维特公司》和摩根社长对话接受委托。回到演习地和米海尔少校对话，然后去德莱凯尔斯广场找克蕾雅，最后去《利维特公司》与米海尔少校对话，选项选择“按照年龄顺序”，AP+2。 | | | |

| 委托名称 | 和总校学生的友谊赛 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、还魂胶囊、仲夏节特别参加券 | | |
| 在莱卡区的范达尔流练武场触发委托。进行机甲兵战斗，战胜的话AP+2。 | | | |

| 委托名称 | 西奥斯提亚街道的幻兽 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、仲夏节特别参加券 | | |
| 完成“来自雷克多的委托”后出现。打倒西奥斯提亚街道的“灭寂多拉顿”。 | | | |

## 宝箱

**帝都地下道①**：①还魂粉；②冰将珠

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 雷克多少校（被揭开的过往） | 自动获得 |
| 艾玛（奶奶） | 自动获得 |
| 艾伦（恋人布莱希特） | 自动获得 |
| 缇欧主任（咪西舞台） | 在凯旋大道和缇欧对话 |
| 尤西斯（习以为常的互动） | 在德莱凯尔斯广场和尤西斯对话 |
| 席德尼（弄巧成拙） | 在德莱凯尔斯广场和席德尼对话 |
| 游击士阿加特（可怕的天敌） | 在圣火大道的游击士协会和阿加特对话 |
| 敏特（吹奏乐部） | 在帝都赛马场和敏特对话 |
| 雨果（与对手重逢） | 在海姆达尔机场平台和雨果对话 |
| 派崔克（心上人的兄长） | 在桑多克区的海姆达尔大教堂和派崔克对话 |
| 管家瑟蕾斯坦（与少爷的重逢） | 在桑多克区的海姆达尔大教堂和管家瑟蕾斯坦对话 |
| 克蕾雅（利维特家的悲剧） | 完成委托“往日旋律” |
| 米海尔少校（过了11年的家族合照） | 完成委托“往日旋律” |

### 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·特别号 | 凯旋大道的克里斯 |
| 黑色史书⑦ | 卡雷尔离宫·大厅 |
| 埃德佳不是人10卷 | 在莱卡区与桃乐丝对话 |
| 柯尼与不可思议博物馆·下卷 | 在桑多克区的摊位购买 |

### 料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 豪爽精力串 | 德莱凯尔斯广场的布雷加の屋台 |

### 广播话题

| | |
|---|---|
| 对象NPC | 帝都赛马场的隆伯特爷爷 |

### VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 奥莉耶（范达尔流练武场，打败之前的所有对手才能与其对战） | 核心回路“骑兵” |

●想结束自由活动的话就使用 ARCUS Ⅱ联系学生就能继续主线了。
〇结束自由活动之后的剧情里阿修和亚尔缇娜会离队，有什么需要刷的可以趁现在多刷一下。

### 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 悠娜（入学的理由） | 自动获得 |
| 艾尔芬（跳舞的对象） | 自动获得 |

●剧情后自动进入皇宫，与地图上标示的角色对话。
●前往最深处的房间结束本章节的内容。

# 终章　钟为谁鸣

## 7/18

●剧情后能在演习地自由活动。
〇料理手册的所有料理都做过之后和桑蒂对话可以拿到回路“炎帝珠”。
敌人笔记的数量达到 225 以上和瓦莱丽汇报可以拿到核心回路“纹章”。
人物笔记的项目登录数量达到 115 以上和露伊洁汇报可以拿到饰品“时间中继器”。
收集到目前所有的书籍和塔琪安娜汇报可以拿到“黑塞姆利亚矿”。

### 委托

| 委托名称 | 续·对巅峰的挑战 | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 在演习地的1号车厢和奥蕾莉亚对话开始委托，与奥蕾莉亚进行单挑对战。推荐使用之前介绍过的回避+反击战术。胜利后黎恩的物攻物防提升并且能使用新的勇气指令“黄龙”。 | | | |

●准备好之后就靠近古木出发来到灵园。

○靠近东北处的墓碑有小剧情。

●离开灵园来到南奥斯提亚街道，靠近帝都南门。剧情之后可以自由出入帝都，这时候可以去把最后剩下的委托和收集给做了。

## 委托

| 委托名称 | 帝都地下墓所的通缉魔兽 | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉 | | |
| 打倒帝都地下墓所的“虚伪之毁灭虫”。 | | | |

| 委托名称 | 南奥斯提亚街道的通缉魔兽 | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉 | | |
| 打倒南奥斯提亚街道的“欲望之阿拉克涅”。 | | | |

| 委托名称 | 黑塞姆利亚矿 | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 在海姆达尔机场平台和施密特博士对话接受委托，将在黑暗龙沉眠处里拿到的“黑塞姆利亚矿”交给他打造角色的最终武器，此后能够在回路商店里制造最终武器，“黑塞姆利亚矿”可以用3个“黑塞姆利亚矿的碎片”到交换屋之类的商店里换，制造“黑塞姆利亚矿的碎片”则需要50个“U物质”。 | | | |

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 黎恩（父亲的过去） | 自动获得 |
| 亚修（哈梅尔的遗孤） | 自动获得 |
| 奥利巴特（出生） | 自动获得 |
| 艾伦（传话） | 进入圣火大道的游击士协会 |
| 菲莉丝（非官方对谈） | 在帝都赛马场和菲莉丝对话 |

## 书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·临时号 | 演习地的补给班斯塔克等商店 |
| 反乌托邦之路 | 在莱卡区的喫茶艺廊《露西安》和弥莉亚对话 |

●前往桑多克区的大教堂，需要注意之后一旦进去就会中止在街道和城市里的探索和收集工作。

●完成至今为止的所有收集和委托后回到演习地去和奥蕾莉亚汇报的话分校等级就能提升至最高。

●大教堂的剧情后是两场 BOSS 战。

### BOSS 寒冰安斯尔特、魔煌兵 泽斯黑姆

失衡倾向：（寒冰安斯尔特）射＞突＞斩＝刚（魔煌兵 泽斯黑姆）斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：（寒冰安斯尔特）地＞空＞火＝风＝幻（魔煌兵 泽斯黑姆）火＞幻＞水＝风＝时。

队伍为黎恩、悠娜、库尔特、缪泽、莎拉、菲。

这边用的是主线时的主力部队，要应付起来也不难，之后没有其他的强制战，所以建议提升攻击力然后 S 技扫荡过去一波解决。

### BOSS 乌克葛诺、魔煌兵 泽斯黑姆

失衡倾向：（乌克葛诺）突＞斩＞射＝刚（魔煌兵 泽斯黑姆）斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：（乌克葛诺）火＞时＞水＝风＝空（魔煌兵 泽斯黑姆）火＞幻＞水＝风＝时。

队伍为亚莉莎、劳拉、艾略特、尤西斯、马奇亚斯、艾玛、盖乌斯。盖乌斯的 S 战技解锁。

推荐战法和上文相同。

## 人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| 盖乌斯（继承的身分） | 自动获得 |
| 汤玛斯（《黑色史书》） | 自动获得 |
| 绯之罗赛莉亚（红月的罗赛） | 自动获得 |
| 琳黛（拯救市民） | 自动获得 |
| 游击士阿加特（在你身旁） | 自动获得 |
| 乔治（《钢之盖欧尔格》） | 自动获得 |
| 劳拉（跨越传说） | 自动获得 |
| 菲（成长的证明） | 自动获得 |
| 雪伦（告别“雪伦”之名） | 自动获得 |
| 尤西斯（兄长的背景） | 自动获得 |

### 宝箱

**黑色星杯·上层：**①全回复药；②EP 填充剂Ⅳ；③雷神珠

**黑色星杯·上层外缘：**①炽天使；②圣灵药·改

**黑色星杯·中层：**①力量药水Ⅱ、守护药水Ⅱ、心灵药水Ⅱ；②星杯挂坠；③勇气种子

**黑色星杯·中层外缘①：**①银狼珠；②还魂粉

**黑色星杯·中层外缘②：**①精灵香

**黑色星杯·下层外缘①：**①全回复药；②七剑珠

**黑色星杯·下层外缘②：**①EP 填充剂Ⅳ；②替身傀儡；③圣灵药·改

**黑色星杯·最下层外缘：**①勇气灵魂；②龙神香

**黑色星杯·最下层：**①还魂胶囊

●迷宫的强度不算大，属于看着地图就能走到尽头的类型。想要回收奖杯的话给队伍成员（这里建议是黎恩和学生们）装备上回路“月镜”就行了。

需要注意的是队员的装备，每一场 BOSS 战的固定成员为黎恩，其他三位则是必须出战的队员，所以确认下面的出战人员来调配好装备。

以黎恩作为主攻成员的话 BOSS 战还是建议以“回避”＋“反击”的战法为主，但是需要注意 BOSS 的 S 战技，S 战技属于不可回避的类型，事先准备好完全防御物理攻击或者魔法攻击的 BUFF。

●前进至黑色星杯·上层的回复装置之后就是 BOSS 战。

### BOSS 钢之雅里安洛德、劫炎马克邦

失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。

魔法属性推荐：（劫炎马克邦）时＝幻＝空。

固定出战角色为劳拉、艾玛、盖乌斯。

在两人的 HP 削减至一半之前的问题都不大，HP 减半后的激昂状态与 S 战技需要特别注意两人的 S 战技，高难度下不要太贪输出。

●前进至黑色星杯·中层的回复装置之后就是 BOSS 战。



**BOSS 战鬼谢莉、猎兵王路嘉、苍之齐格飞、死线克鲁格**

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚

魔法属性推荐：地 = 水 = 火 = 风 = 时 = 幻 = 空。

固定出战角色为亚莉莎、菲、莎拉。

多人 BOSS 的情况下还是建议以“回避”+“反击”战法的黎恩作为主攻，为防止 BOSS 把其他人当目标，让队友主要配合负责主攻的黎恩进行回复和加 BUFF 就够了，等敌人失衡时再一起进攻，莎拉的战技方便让敌人失衡，建议优先把拥有即死效果 S 战技的雪伦解决掉。

●前进至黑色星杯 · 下层的回复装置之后就是 BOSS 战。

**BOSS 卢法斯总督、克蕾雅少校、雷克多少校、白兔米莉亚姆**

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚

魔法属性推荐：地 = 水 = 火 = 风 = 时 = 幻 = 空

固定出战角色为马奇亚斯、尤西斯、艾略特。

雷克特的攻击里附带异常状态的攻击不少，建议将其优先解决，其次是攻击力较高的米莉亚姆。

●最后剩下来的成员（黎恩 +3 位学生）就是接下来打最终战的 BOSS，前进至黑色星杯 · 最下层升降区画后触发最终 BOSS 战，由于我方成员有限，一旦失手就很难换人，所以依旧建议以“回避”+“反击”作战为主。

**BOSS 无名黑之圣兽**

失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚

魔法属性推荐：地 = 水 = 火 = 风 = 时 = 幻 = 空。

皮糙肉厚而且高攻击力的典型，不过行动速度较慢，所以比较方便我方重整阵势。让黎恩移动到侧面进行输出，防止 BOSS 的攻击波及到其他队员，之后以破防为主、加 BUFF 为辅的节奏进行战斗，尽量温存 CP，至少在破防前别将其消耗至 100 以下，破防之后看准时机（例如轮到 BOSS 的回合前）使用加攻击输出的号令和 BUFF 再全员爆 S 战技。

**BOSS 无名黑之圣兽**

通常情况下攻击“手臂”。

脚弯曲并且伸头的蓄力姿势时攻击“身体”。

低头蓄力的时候攻击“颈部”。

前脚的左爪向前伸的蓄力姿势时攻击“身体”。

低头并且角发光的时候攻击“颈部”。由于这个蓄力会吸收我方角色的 HP 和 EP，所以建议打断。

**BOSS 无名黑之圣兽**

和黎恩的单挑对战。攻击它的“手臂”就能引发失衡，最后发动必杀技结束战斗。

# 核心回路全收集与推荐搭配

### 角色参数含义一览

| 名称 | 含义 |
|---|---|
| HP | 生命值，减到0时进入无法战斗状态 |
| EP | 魔法值，使用导力魔法时会消耗 |
| STR | 物理攻击力 |
| DEF | 物理防御力 |
| ATS | 魔法攻击力 |
| ADF | 魔法防御力 |
| SPD | 行动速度 |



### 地

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 未来 | ①所剩余的HP越多，破防伤害越大，最多增加至200%；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“HP每回合回复”效果，持续4个回合，每次回复15%；③自动回复HP，每回合回复2% | 悠娜的初期装备 |
| 守护 | ①剩余的HP越少，所受伤害量减少越多（减少数值为30%～99%）；②破防伤害增加90%；③必杀率+7% | 马奇亚斯的初期装备 |
| 神盾 | ①在战斗中有80%的几率吸引敌人注意；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“绝对反射”效果，持续3个回合；③地属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 米莉亚姆的初期装备 |
| 运转 | ①普通攻击和战技的伤害增加120%，硬直时间变为1.5倍；②破防伤害增加90%；③必杀率+7% | 第3章，在布利欧尼亚岛的宝箱获得 |

### 水

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 圣典 | ①HP回复类魔法的回复量为3.5倍；②每回合自动回复25EP；③魔法范围+4 | 艾略特的初期装备 |
| 百变 | ①普通攻击与战技攻击敌人时耀晶碎片掉落率+80%；②经验值2倍（仅限装备者）；③攻击类魔法耀晶碎片掉落率+60% | 第1章，4/22之后在工房之类的商店可以购买 |
| 处女 | ①攻击类魔法暴击率+60%；②回复攻击类魔法输出伤害10%数值的HP；③水属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 缪泽的初期装备 |
| 智者 | ①所剩余的HP越少，魔法伤害越大，最多增加至250%；②攻击类魔法暴击率+40%；③在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP为1，CP为200（每场战斗会发动1次） | 第4章，在帝都地下墓所的宝箱获得 |

## 火

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 火神 | ①每干掉1个敌人回复20CP；②每回合回复5CP；③陷入濒死状态时CP+200（每场战斗会发动2次） | 黎恩的初期装备 |
| 王者 | ①被攻击时的CP获得量变成3倍；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“STR上升”效果（大），持续4个回合；③使用S战技后的硬直时间减少至1/2 | 劳拉的初期装备 |
| 英杰 | ①攻击类魔法每命中1个敌人时CP+7；②陷入濒死状态时拥有“STR·DEF·ATS·ADF·SPD上升”效果（大），持续4个回合；③火属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 第3章，6/16之后在工房之类的商店可以购买 |
| 骑兵 | ①所剩余的HP越少，物理伤害越大，最多增加至250%；②必杀率+10%；③在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP为1，CP为200（每场战斗会发动1次） | 第4章，7/17仲夏节当天在范达尔流练武场和奥莉耶进行VM对战胜利后获得（对战条件为与其他所有可对战的NPC战斗胜利） |

## 风

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 天狼 | ①回避反击的伤害值增加600%；②回避率+10%；③战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“心眼”效果 | 库尔特的初期装备 |
| 精皇 | ①所有状态异常与能力下降无效，几率为100%；②25%的几率回避魔法攻击；③风属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 第1章，4/22之后在工房之类的商店可以购买 |
| 暴风 | ①所剩余的HP越少，暴击率越大，最多增加至70%；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“心眼”效果，持续4个回合；③回避率+12% | 盖乌斯的初期装备 |
| 雷神 | ①对处于异常状态和能力下降的敌人伤害提升50%；②普通攻击和战技30%的几率附带“封技”效果；③破防伤害增加100% | 莎拉的初期装备 |

## 时

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 歌姬 | ①40%几率回避魔法攻击；②魔法攻击暴击率增加40%；③时属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 亚尔缇娜的初期装备 |
| 西风 | ①普通攻击和战技80%的几率附带“能力下降”效果（下降的能力随机）；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“SPD上升”效果（大），持续4个回合；③通常攻击和战技附带延迟+3效果 | 菲的初期装备 |
| 灵猫 | ①50%的几率吸收魔法攻击；②攻击魔法50%的几率附带“能力下降”效果（下降的能力随机）；③魔法攻击暴击率增加40% | 第2章，完成委托“来自爱普斯泰恩财团的委托” |
| 神矛 | ①暴击伤害增加至150%；②必杀率+20%；③每干掉1个敌人回复16CP | 第4章，AP结算总评价达到A+的奖励 |

## 空

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 永恒 | ①战斗中回复道具的HP回复量与EP回复量都变成2倍；②道具使用范围+8；③回复道具变成圆形M规模范围化 | 第2章，在地下区域F区块的宝箱获得 |
| 睿智 | ①在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP回复至100%，CP为200（每场战斗会发动2次）；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“DEF·ADF上升”效果（大），持续4个回合；③空属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 亚莉莎的初期装备 |
| 适能 | ①回复普通攻击和战技输出伤害10%数值的HP；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“STR·ATS上升”效果（大），持续4个回合；③必杀率+7% | 尤西斯的初期装备 |
| 纹章 | ①在地图上移动时每秒回复装备者4%的HP·EP·CP；②战斗开始后拥有“STR·DEF·ATS·ADF·SPD上升”效果（小），持续4个回合；③装备者打倒敌人或者破防时所获得的道具数量为2倍 | 终章，战斗笔记记录了225种以上的敌人之后和瓦莱丽汇报后获得 |

## 幻

| 核心回路名称 | Lv7的全效果 | 入手途径 |
|---|---|---|
| 精后 | ①使用攻击类魔法时回复给予伤害的1%EP；②战斗开始后拥有“ATS·ADF上升”效果（大），持续4个回合；③幻属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2 | 艾玛入队时自动获得 |
| 幻胧 | ①通常攻击和战技50%的几率附带“异常状态”效果（状态类型随机）；②攻击类魔法50%的几率附带“异常状态”效果（状态类型随机）；③战斗开始后拥有“隐形”效果，持续1个回合 | 第2章，5/20之后在工房之类的商店可以购买 |
| 天蝎 | ①对破防状态下的敌人伤害增加150%；②所剩余的HP越少，破防伤害越大，最多增加至300%；③普通攻击和战技30%的几率附带“恶梦”效果 | 阿修的初期装备 |
| 宝盒 | ①攻击类魔法EP消费量变成1.5倍，伤害增加100%；②攻击魔法暴击率+40%；③魔法范围+4 | 第4章，7/15之后在工房之类的商店可以购买 |

# 回路组合推荐

### 物理输出

主回路：运转（地属性）

副回路：神矛（时属性）或者天蝎（幻属性）

一般回路必备的是“霸道”。“霸道”的效果是初次物理攻击（包括战技和S战技）的威力翻倍，利用这一特点，只要能保证装备者的STR够高，再叠加各种有利状态，那么开战后不久就能以200CP的S战技直接把BOSS级别的敌人一波带走或者干掉大半的HP。

副回路方面，如果暴击率足够高的话推荐使用“神矛”，如果能够保证在开战后不久就让敌人都破防的话就建议用“天蝎”，由于有作战勇气指令可以弥补能力提升方面的不足，所以副回路的搭配没有太大的局限性，全看各位读者的侧重方向。



### 回避+反击

主回路：天狼（风属性）

副回路：运转（地属性）或者神矛（时属性）

主要适用于游戏中后期，在一周目第4章触发最终羁绊事件后最高已经能够把回避率堆到100%以上。

如果装备和一般回路堆起来的回避率够高的话可以考虑二者位置互换。一般回路必备的是“愤怒”，效果为回避反击时必定打出暴击（还能进行追击攒BP），配合天狼的第一个效果（回避反击时伤害提高600%）可以说是高难度下的最佳输出方式之一。



### 刷素材（用于最终章和二周目）

主回路：纹章（空属性）

副回路：未来（地属性）或者火神（火属性）

“纹章”的第三个效果（装备者打倒敌人时获得的道具数量变成2倍）可以说是专门用来刷素材的，再加上第一个效果可以在地图上待机10秒左右就能回复足够的CP来进行下一轮战斗。基本用得上“纹章”的时候也是在最终章或者是二周目，这时候玩家在一周目有认真游戏的话手上也就有了必备的物理输出回路“霸道”。开战后直接使用S战技清场，然后在地图上回复CP，如此循环，还能刷一刷S战技的使用次数。

至于副回路，“未来”可以避免在装备“霸道”的时候物理伤害高于破防伤害而导致会可能会出现不掉落道具的情况（本作在破防时必定掉落道具），而“火神”是能提高杂兵战的效率，不必在战斗完之后站在地图上等待CP回复而是能很快投入到下一场战斗里。

## VM

### 规则说明

一开始根据咪西硬币来随机决定先后顺序，普通的咪西为玩家先攻，恶人脸咪西为对手先攻，而开局后攻的一方场地必定会出现1张魔晶石卡片。

在开局后玩家会抽3张卡，同时能将1张卡放回卡组里再抽1张，当然如果卡足够好的话也能选择不换。

每回合开始时会回复所有玛纳并且玛纳上限+1，玛纳的最高上限为10。

●Master卡片：相当于一方的“帅”，拥有着远高于一般战斗卡片的体力，但是一旦其中一方的Master卡片体力为0时就等于输，双方的Master同时为0时相当于平局，平局的情况并不会算作是胜利。Master卡片的主动技能需要消耗玛纳才能使用，使用主动技能之后就无法移动和攻击了。

●抽卡：每回合都会抽1张卡，卡牌的最大数量为20，在手牌不足的情况下可以小于20。

●战斗卡片：需要消耗相应的玛纳才能召唤到场上的卡片，在刚被召唤的那个回合里无法攻击、无法移动、无法使用技能。战斗卡片的主动技能和Master卡最大的区别是只能使用1次，如果需要再次使用则必须对该卡片使用魔晶石卡，不过相对的，使用战斗卡片的主动技能不会消耗玛纳。

●属性相克规律：天→地→水→火→天。

●魔法卡片：需要消耗相应的玛纳才能使用的效果卡，直接使用在我方或者敌方的Master卡或者战斗卡片上的效果卡，根据使用对象的属性不同效果也会有些变化。在游戏期间，场地上会随机出现魔法卡片“魔晶石”。

●站位：通常情况下只有移动到前排时才能攻击到对手，不过在使用卡片图案上有弓箭标志的卡片时，哪怕该卡片处于后排也能够随意攻击到敌人。在前排站位下进行攻击时，如果不受属性规律影响（例如天属性与水属性）的话，直接攻击敌人的同时也会受到敌人的攻击回击。如果是使用属性规律来攻击的话，优势方的属性攻击弱势方的属性不仅受到的攻击回击减少（甚至为0），而且攻击力还会有所加成，相反，弱势方攻击优势方的话攻击回击会增加，而且攻击力减少。远程攻击的话则不会受到攻击回击的影响，直接的影响只有攻击力。

假设其中一方的Master处于站位的后排而前排又有其他战斗卡片时，在不持有远程角色或者攻击类技能的情况下需要将前排的战斗卡片都干掉才能打到位于后排的Master。

### 推荐牌组

Master：骑士（必备）

地属性：帕朗×3（必备）

水属性：雷居×2、玛姆×1

火属性：布里克丝×3（必备）

天属性：琦男×3

魔法：魔晶石×3（必备）、气焰×3（必备）

剩余卡位：根据自己的喜好来组合即可

“骑士”在游戏中期就能获得，在所有Master卡牌里“骑士”的HP是最高的，攻击力也高于Master卡的平均值，而且其技能是增加我方全体的攻击力，可以算得上是个很好的BUFF肉盾。没错，这个牌组里“骑士”的作用并不是输出，而是BUFF。

这一牌组的输出是交给能够进行远程攻击的“布里克丝”，“布里克丝”配合魔法卡片“气焰”再配合“骑士”的卡片技能，能够成为一个前期准备工作少的强力远程大炮。

在召唤“布里克丝”时以防万一建议把“雷居”给召唤到“布里克丝”的旁边，能够成为一个不错的护盾。

## 奖杯

| 奖杯总数 | 53 | 铜杯 | 42 | 银杯 | 8 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 40小时以上 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

### 奖杯综述

《闪轨3》的奖杯秉承《闪轨1》和《闪轨2》的风格。基本也就是全收集和全角色羁绊等内容，如果熟悉游戏系统的话甚至一周目可以直接选“噩梦”难度开始游戏来达成一周目白金，就白金难度和所需时间而言可以算“《闪轨》系列”里所需时间最少的一作了。

**THE LEGEND OF HEROS**（白金）
解锁条件 获得该奖杯以外的所有奖杯

**传说级教官**（金杯）
解锁条件 教官阶级提升至“S”

**名门军官学院**（银杯）
解锁条件 学院等级晋升至“名门”

**地狱之荣冠**（银杯）
解锁条件 以NIGHTMARE难度完成游戏

**委托大师**（银杯）
解锁条件 完成所有委托

**宝藏猎人**（银杯）
解锁条件 开启所有宝箱

**战斗大师**（银杯）
解锁条件 收集战斗笔记本中的所有资讯

**人物大师**（银杯）
解锁条件 收集人物笔记本中的所有资讯

**爱书成痴**（银杯）
解锁条件 收集书籍笔记本中的所有资讯
获得方法 如果错过的话可以通过不断切换地图的方式来刷新当铺里的可交换内容，一定几率能刷出之前流程里错过的书籍。

**VM收藏家**（银杯）
解锁条件 获得所有VM卡片

**炎之料理人**（铜杯）
解锁条件 获得所有食谱

**爆钓王**（铜杯）
解锁条件 收集所有鱼类和钓竿

**八卦新闻迷**（铜杯）
解锁条件 收集所有的广播话题并向孟亨进行汇报

### 代班摄影师 铜杯
**解锁条件** 拍摄所有风景照片并向薇薇进行汇报

### 核心回路收藏家 铜杯
**解锁条件** 收集所有核心回路（共28种）

### 百万富翁 铜杯
**解锁条件** 持有金钱达到100万米拉以上

**获得方法** 操作库尔特，主回路换上“百变”，副回路用“纹章”，然后回路盘里换上“罗汉珠”和“耀脉”，去找个出现敌人数量较多的地方反复使用S战技刷就行了，由于“纹章”的效果是能在地图上直接回复CP，所以一盘打完后休息几秒钟马上可以开始下一盘，还能顺便刷刷U物质和奖杯“超绝秘技”。

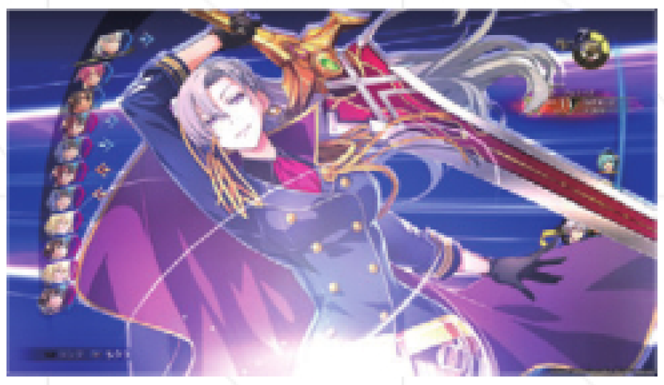
### 至境之珠 铜杯
**解锁条件** 任意一个核心回路的等级提升至7级

### 力战之勇士 铜杯
**解锁条件** 战斗胜利次数达到100次

### 历战之胜者 铜杯
**解锁条件** 战斗胜利次数达到600次

### 雷光一闪 铜杯
**解锁条件** 发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次

### 超绝秘技 铜杯
**解锁条件** 发动100次S战技



### 绚烂攻守 铜杯
**解锁条件** 战术奖励达到×3.0以上

**获得方法** 一周目时在进行流程时在野外找一批数量在7～8只的杂兵，将难度调低（如果在打难度奖杯的话可以事先存个档），事先将BP攒至5，给其中一位队员装备核心回路“未来”，开战后想办法让敌人失衡，然后发动爆裂猛攻，只要能一波干掉所有敌人，就没有什么难度了。

### 破防大师 铜杯
**解锁条件** 发动800次以上破防。

### 八头击灭 铜杯
**解锁条件** 同时打倒8个敌人

### 连结大师 铜杯
**解锁条件** 任意两名角色间的连结等级达到5

### 追击大师 铜杯
**解锁条件** 追击成功500次以上

### 连续猛攻大师 铜杯
**解锁条件** 发动连续猛攻100次以上

### 爆裂猛攻大师 铜杯
**解锁条件** 发动爆裂猛攻50次以上

### 勇气指令大师 铜杯
**解锁条件** 发动勇气指令100次以上

### 优等班级 铜杯
**解锁条件** 任意一章获得S评价

### 和悠娜的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和悠娜的最终羁绊剧情

### 和库尔特的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和库尔特的最终羁绊剧情

### 和亚尔缇娜的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和亚尔缇娜的最终羁绊剧情

### 和妙婕的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和妙婕的最终羁绊剧情

### 和亚修的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和亚修的最终羁绊剧情

### 和托娃的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和托娃的最终羁绊剧情

### 和亚莉莎的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和亚莉莎的最终羁绊剧情

### 和艾略特的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和艾略特的最终羁绊剧情

### 和劳拉的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和劳拉的最终羁绊剧情

### 和马奇亚斯的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和马奇亚斯的最终羁绊剧情

### 和艾玛的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和艾玛的最终羁绊剧情

### 和尤西斯的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和尤西斯的最终羁绊剧情

### 和菲的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和菲的最终羁绊剧情

### 和盖乌斯的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和盖乌斯的最终羁绊剧情

### 和米莉亚姆的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和米莉亚姆的最终羁绊剧情

### 和莎拉的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和莎拉的最终羁绊剧情

### 和爱丽榭&艾尔芬的羁绊 铜杯
**解锁条件** 在仲夏节触发和爱丽榭、艾尔芬的最终羁绊剧情

### 新VII班开始行动！ 铜杯
**解锁条件** 开始入学测试，流程奖杯

### 春日再临 铜杯
**解锁条件** 完成序章，流程奖杯

### 重逢～白亚旧都～ 铜杯
**解锁条件** 完成第一章，流程奖杯

### 矛盾交织的克洛斯贝尔 铜杯
**解锁条件** 通关第二章，流程奖杯

### 钢之鼓动～海都缭乱～ 铜杯
**解锁条件** 完成第三章，流程奖杯

### 光辉灿烂的海姆达尔 铜杯
**解锁条件** 完成第四章，流程奖杯

### 钟为谁鸣 金杯
**解锁条件** 完成终章，流程奖杯

文 秋沙雨　美编 NINA

和前作比起来《闪轨 4》让玩家等候的时间并不算太长，本作也正如宣传时所说，有着系列最多的操作角色，虽然在羁绊系统的设定上有不少争议，不过更为丰富的游戏内容多少也打消了一些不满。在前作里只有在部分剧情才能一直参战的旧VII班成员在本作里能够一直在队，这也是自《闪轨》初代以来久违的VII班所有成员集合作品，在剧情也涉及了不少和世界观设定有关的内容，在等待新作到来之前不妨来好好探索一下全面开放的帝国西部吧。

| | | | PS4 |
|---|---|---|---|
| 英雄传说 闪之轨迹IV | | Falcom | |
| 英雄传说 闪之轨迹IV | | 角色扮演 | 中文版 |
| 2019 年 3 月 7 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 468 港币 | | | |




©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

# 》系统详解《

## 存档联动

如果玩家的 PS4 里有《闪之轨迹 改》、《闪之轨迹 II 改》、《闪之轨迹III》的游戏存档以及《闪之轨迹III》的通关存档的话可以获得一些特典。

·《闪之轨迹 改》存档特典：7 属性耀晶石碎片 ×200、耀晶石快 ×200、回路“攻击 2”。

·《闪之轨迹 II 改》存档特典：7 属性耀晶石碎片 ×200、耀晶石快 ×200、回路“行动力 2”。

·《闪之轨迹III》存档特典：U 物质 ×20

·《闪之轨迹III》通关特典：① 5 种雫 ×3、闪耀波姆露水 ×2、还魂粉 ×1（黎恩的等级在 75 级以上）；②精灵香 ×2、龙神香 ×1（分校充实度“名门”）；③霸者奖章（教官等级 S）

## 难度选择

游戏的难度从低到高分别为“VERY EASY”、“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”。

“VERY EASY”～“HARD”在探索地图时可以自由切换。玩家可以自由摸索，根据自己的需求来选择难度。

游戏一开始也可以选择最高的“NIGHTMARE”难度，在游戏里也可以调低难度，但是一旦调低之后就无法再次开启“NIGHTMARE”难度。

## 键位说明

### ●野外探索

※ 野外探索时部分键位可以在菜单的“SYSTEM”→“OPTIONS”→“操作设定”里进行更改。



| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 对话/调查/攻击 |
| × | 移动时长按的话变成行走/取消，长按为加速对话 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 开启移动选单 |
| L1 | 切换队首角色/长按为加速对话 |
| L2+○ | 打开ARCUS II |
| L2+△/□ | 动作菜单（视剧情进度而产生变化） |
| L3 | 重置视角 |
| R1 | 加速跑/开启或者关闭自动对话 |
| R2 | 冲锋攻击 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开地图语音履历和对话回顾 |
| 方向键↓ | 打开地图页面 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 打开魔法菜单 |
| OPTIONS | 存档菜单/跳过剧情 |
| 按下触摸板 | 打开教官手册（查看各种笔记） |



### ●战斗



| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 选择 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 通常攻击/确定 |
| × | 移动/取消 |
| △ | 战技列表 |
| □ | 魔法列表/（光标移动到敌人身上时）查看敌人信息 |
| L1 | 更换战术连结对象 |
| L2 | 查看简易信息 |
| R1+方向键 | 发动S战技 |
| R2 | （操作尤娜时）切换模式 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开勇气指令列表 |
| 方向键↓ | 逃跑 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 更换队员 |
| OPTIONS | 跳过攻击过程 |
| 按下触摸板 | 自动战斗 |



## 与《闪轨3》的不同之处

### 代步工具

在第一部里进行探索的时候和《奈因兹》的成员对话可以在各地区的街道骑马。在第二部里去西拉玛尔街道·旧演习地和蕾欧诺拉对话后就能够自由驾驶摩托。

在野外里按下 L2 键 + □ 键能够在任意地点骑马，按下 L2 键 + △键能够在任意地点骑摩托。靠近马匹和摩托按下□键还能设置负责驾驶的角色和与对方同乘的角色。

摩托的外形可以在飞船（梅尔卡瓦或者卡雷贾斯 II）上进行更改。

### 羁绊事件

在本作里除了瑟蕾奴和杜芭莉之外的新旧VII班女性角色都能和黎恩发展成特殊关系，在流程里女性角色的羁绊事件图标上有爱心符号，触发 2 次这类羁绊事件后就能在前日谈的最后和对方在一起。

如果不希望在羁绊事件里看爱情事件的话，可以选择错过女性角色的第一个有爱心符号的羁绊事件，之后的羁绊事件里也就不会建立起恋爱的契机。这样一来前日谈时就能看到没有爱情元素的最终羁绊了。

## 核心回路

在本作里可以给角色装备主回路和副回路共两种回路。主回路可以享有该核心回路的所有效果，而副回路的核心回路只能享有该回路的第 1 个效果，而且能力的增幅也比主回路插槽要少，但是能够使用副回路的所有魔法。

同一个角色不能在两个插槽装备同一个核心回路，不过同一个核心回路可以给多个角色作为副回路来使用，例如给所有角色的副回路装备上黎恩的“火神”。

## 勇气指令

“勇气指令”能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行号令。勇气指令在发动的时候也需要消耗 BP。号令能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果。每个角色都有着各自的号令，例如黎恩的专用号令是全体成员 CP 增加并且伤害输出提升，亚尔缇娜的专用号令是反射敌人的所有攻击。除了号令效果不一样之外，每个角色号令的 BP 消费量也各不相同。

常驻队员的勇气指令需要通过挑战试练宝箱来升级，在地图移动页面会记录下所有调查过的试练宝箱，在凑好队伍成员之后随时能去进行挑战。

临时参战的角色（例如提妲、安洁莉卡等）以及部分在主线期间与队伍同行的角色（例如爱丽榭、托娃、艾尔芬等）也有着各自的勇气指令。

## 切换战斗模式

战斗模式分为近距离战为主的“打击手模式”和以远程范围攻击为主的“枪手模式”。

在《闪轨 4》里能够切换战斗模式的角色除了悠娜之外还新增了克洛。

**打击手模式**

攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。

**枪手模式**

以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“打击手模式”相比攻击力较低。

## 机甲兵召唤

在游戏里，玩家能够让黎恩、克洛、新VII班成员以及其他部分角色召唤机甲兵或者骑神来进行战斗，机甲兵会消耗 EP，对于不怎么使用魔法的前卫成员来说是一个比较有效的攻击手段。

## S战技

消耗 100 ～ 200 点 CP 来发动的强大必杀技，所有成员的 S 战技是一开始就能用的。除了黎恩之外的所有角色都会有第 2 个 S 战技，而且都是通过升级来获得，其中旧VII班成员的第 2 个 S 战技是原有战技的升级版，而新VII班成员和克洛通过升级能够拿到第 2 个 S 战技。

本作里登场的部分暂时可操作角色是没有 S 战技的。

## 失落魔法

在帝国西部和克洛斯贝尔州共存在 5 种拥有失落魔法回路的幻兽，将它们打败后就能够获得失落魔法的回路。

每个失落魔法都有 3 种属性，它们只能装备在有属性限定的结晶插槽里（例如黎恩是“时火时”，只能装备有时属性或者火属性的失落



魔法，克洛是“时水时”，则只能装备有时属性或者水属性的失落魔法）。失落魔法发动时会消耗该角色的所有 EP，不过相对的，魔法的威力也让其他魔法望尘莫及。失落魔法也分为攻击类和辅助类两种，而且和《闪 2》时的失落魔法不一样，这次的失落魔法回路也会给角色带来能力参数的加成，就算是不怎么去用魔法的物理型角色也很适合装备。

## 机甲兵战

本作的可使用机体在前作的基础上追加了“苍之骑神”奥尔迪涅。

《闪轨 2》终章最终战黎恩和克洛的合体技在本作里也能使用，不过有个限定条件：场上角色只有他们两人时才能发动。

# 》流程攻略《

## 序
## 变化的世界～来自黑暗深渊～

●序章的可操作角色为艾斯蒂尔、约修亚、罗伊德、艾莉和玲，可以使用琪雅的号令，高难度下罗伊德的自身强化战技的消除负面效果格外好用。

●来到休息点后面的区域后触发战斗，只是教学用的杂兵级别敌人，如果想要拿白金的话别忘了调查敌人的资料。

●前进至外郭触发强制战斗，进入战术连结的教学。

●再次来到下层中枢后走上楼梯继续触发教学战，必须要使用 1 次 S 战技才能继续战斗。

●乘上升降梯来到上层中枢触发强制战斗，继续向前走可以看到休息点，来到最深处触发 BOSS 战。

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 兰花塔·下层中枢 | ①全回复药；②EP填充剂IV；③勇气灵魂 |
| 兰花塔·下层外郭 | ①圣灵药·改 |
| 兰花塔·上层中枢 | ①还魂粉；②精灵香 |

### BOSS 根源玛利亚贝尔、黑之艾尔贝里希、克蕾雅少校

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

战斗目标是把敌人的 HP 下降到一定程度，玛利亚贝尔和克蕾雅是减至八成左右，艾尔贝里希是两成。

先把输出集中在玛利亚贝尔和克蕾雅身上，等她们的 HP 降至要求的程度之后就会退出战斗，然后慢慢和艾尔贝里希磨就好了。艾尔贝里希会使用吸收 CP 的战技，所以在前方进行输出的队员要确保好 CP 剩余量。

友情的最终羁绊　如果在前日谈里没有和任何一位女性角色度过最后一夜的话，黎恩就会去与马奇亚斯和克洛一起喝酒度过最后一个晚上。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## □8/1

●前往库尔特的房间敲门后没有人回应，来到1楼的锻炼室触发剧情，库尔特入队。

●在宿舍2楼的各个房间和同学们对话都有小剧情。

●来到宿舍3楼黎恩的房间触发剧情。

●自动来到魔女之里艾林，和分散四处的旧VII班成员对话，之后自动触发剧情。

○人物笔记解锁：新旧VII班和兰迪、罗赛莉亚的项目。

劳拉：①失落感（主线）

悠娜：①决心（主线）

○书籍：《帝国时报·第1号》（杂货店《雷姆利克》）

●回到罗赛莉亚的工作室里触发剧情。

# 第I部 VII班的考验

## □8/2

●开始攻略桑格瑞尔迷宫给学生们做复健，队伍角色为悠娜、库尔特、亚尔缇娜和兰迪。

●按照系统要求将核心回路安装在导力器上，一路前进触发战斗教学，途中会解锁兰迪的号令。

●来到最深处会有休息点，继续前进触发BOSS战。

○人物笔记：

兰迪：①斯巴达特训（主线）

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 桑格瑞尔迷宫·第一相 | ①中回复药×1、EP填充剂II×1、圣灵药×1；②银之链；③7属性耀晶石碎片×50；④HP2；⑤精灵香；⑥替身傀儡 |

### BOSS 绯之罗赛莉亚

失衡倾向：刚=斩=射=突

魔法属性推荐：皆可

战斗要求是将罗赛莉亚的HP削减至一半以下，罗赛莉亚的失衡槽很难削，建议做好长期战的心理准备。当她的HP削减至一半以下状态时就会进入全攻击免疫状态，之后就会发动S战技，S战技过后如果我方人员有人生存到最后的话AP+3。

## □8/7

●新VII班成员都换上新装，队伍等级提升至50级。

●在村子中央和尤克列斯对话获得钓竿、钓鱼手册和5个钓饵。根据钓到的鱼种类去和杂货店《雷姆利克》的店主汇报可以获得特典。

○在药师宅和魔女澳拉对话获得勇气种子。

●前往炼成工房《甘度夫》和甘度夫对话，开启强化结晶孔的功能。剧情后可以给队伍成员装备副核心回路了。

●前往宿酒场《月影亭》和莱莎对话获得料理手册，以后可以收集食谱来制作料理。

○村子里有钓鱼点。

○书籍：《3与9·第1卷》（占卜师家的希可恩）、《帝国时报·第2号》（杂货店《雷姆利克》）

●来到广场前调查传送石前往魔森林，从南方的传送石来到魔森林·南，从这里会开始出现敌人。

●来到尽头爬上爬梯来到尽头调查传送石进入伊斯米亚大森林。

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 魔森林·南 | ①闪耀眼镜；②力量药水×1、守护药水×1、心灵药水×1；③7属性耀晶石碎片×50；④心灵之霞R |

●走出洞穴触发剧情，附近有特殊的休息点。

●来到出口前触发剧情，解锁委托系统。

●继续前进进入西沙萨兰特街道。


©Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

### 委托

| 委托名称 | 伊斯米亚大森林的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 2000米拉、黄棕发·兰迪 | | |
| 打倒伊斯米亚大森林的魔兽“巨型邪眼魔”。 | | | |

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 伊斯米亚大森林 | ①原力印记；②新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5；③U物质×5；④治愈术R |

●街道里的杂兵也会受到上位属性发动的影响。

●向东边前进进入圣特亚克·住宅街。

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 西沙萨兰特街道 | ①中回复药×1、EP填充剂II×1、圣灵药×1；②绿色坠饰；③7属性耀晶石碎片×50 |

○在公寓2楼的公会暂用支部房间的床上睡觉可以回复CP。

○在《钱伯工房》可以购买到核心回路“永恒”。

●前往咖啡·住宿《槐月》靠近柜台触发剧情。

●前往贵族街的侯爵府前触发剧情。

●前往圣堂广场的圣特亚克大圣堂。

○料理：熏风千层酥（咖啡·住宿《槐月》）

○书籍：《传说中的天选之人·上卷》（百货店的书店）

●全部逛完后回到公寓2楼的公会暂用支部触发剧情。

○人物笔记解锁：凯利。

○来到北沙萨兰特街道①可以触发小剧情。

●前往南沙萨兰特街道①，往南走进入旧演习地触发BOSS战。

○南沙萨兰特街道①有钓鱼点。

### BOSS 魔煌兵优乡种

失衡倾向：刚>斩=突>射

魔法属性推荐：火>幻>水=风=时

优先将其打至失衡后一口气攻击即可，HP削减至接近0后触发剧情，解锁机甲兵召唤系统。

●来到南沙萨兰特街道②中央触发试练宝箱的剧情，完成试练宝箱后可以强化特定角色的号令。

●继续前进来到帕尔姆。

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 南沙萨兰特街道① | ①新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5；②生命之息R；③火焰箭R；④U物质×5 |
| 南沙萨兰特街道② | ①大地之愈R；②蓝色坠饰；③7属性耀晶石碎片×50；④试练宝箱：悠娜&库尔特。（悠娜的指令强化） |

## 委托

| 委托名称 | 收集替代药材 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉、中回复药×3、治疗 | | |
| 在帕尔姆礼拜堂和霍宾兹教区长对话接受委托。首先前往圣特亚克百货店的食材店和店员对话，然后前往西沙萨兰特街道拿到“七色茜草”。去圣特亚克大圣堂的大司教处拿到“治愈草”，最后回来报告。 | | | |

●来到道场前触发剧情。

○人物笔记解锁：雷克斯。

●前往村子广场触发剧情。

○人物笔记解锁：帕布罗。

●和帕布罗对话解锁 VM。

○ VM 卡片：达拉（杂货 · 裁缝店《杰洛姆》的帕布罗）

●这时候可以从阿格里亚旧道前去龙灵窟，进入到休息处触发支线。

○书籍：《3 与 9 · 第 2 卷》（酒馆《白色小路亭》的雷克罗德 II 世）

## 委托

| 委托名称 | 攻略龙灵窟 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2000米拉 | | |
| 探索龙灵窟，中间会出现需要按开关来调整通路的机关，看着地图来调整通路方向即可，来到最深处的祭坛打败BOSS。 | | | |

## 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 阿格里亚旧道 | ①冰凉皮带；②毒之刃；③7属性耀晶石碎片×50；④星形莓果×5、苦番茄×5、蜂蜜糖浆×5；⑤风之轮R |
| 龙灵窟 | ①迎接（核心回路）；②U物质×5；③轻飘飘手巾；④7属性耀晶石碎片×50；⑤复仇之箭；⑥试练宝箱：黎恩&库洛。（黎恩的号令闪光阵《黄龙》强化） |

●穿过帕尔姆间道来到泰特斯门。

## 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 帕尔姆间道① | ①U物质×5；②高压水块R；③中回复药×1、EP填充剂 II ×1、圣灵药×1；④7属性耀晶石碎片×50；⑤试练宝箱：亚尔缇娜&悠娜。（亚尔缇娜的指令强化） |
| 帕尔姆间道② | ①力量药水×1、守护药水×1、心灵药水×1；②神圣圆球；③痊愈之药×3、S-药片×3；④粗碎岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；⑤黄金球R。 |



●抵达泰特斯门后开启拍摄照片系统。

○照片：泰特斯门右边栏杆前。

○和阿尔贝尔对话后就能在这片地区骑马了。

●进入休息处，和安敦对话

○料理：“浓郁起司焗饭”（泰特斯门 · 休息处）。

○解锁人物笔记：玛格丽特

●返回到帕尔姆间道①，从西南方进入哈梅尔废道。

○钓鱼：哈梅尔废道①

●进入哈梅尔废道②触发强制战斗，对手是比地图杂兵略强的小 BOSS 级别魔物，失衡最有效的是斩与刚，属性弱点为水，异常状态有效率最高的是毒、石化与炎伤。

○解锁人物笔记：塔琪安娜

●继续前进，经过休息点来到哈梅尔。

## 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 哈梅尔废道① | ①妨碍1；②勇气种子；③橘色斗篷；④精灵香；⑤神圣斗篷R |
| 哈梅尔废道② | ①修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；②7属性耀晶石碎片×50；③还魂粉；④战意再起R |

●靠近亚修触发强制战斗，接下来会是三连战。

### BOSS 基尔巴特

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

亚修参战。

和基尔巴特同时出现的还有 2 个猎兵与 2 头训练魔兽，不过战斗难度不高，考虑到下一战还要面对 3 大 BOSS，建议温存一下 BP 与 CP。

### BOSS 佣兵王路嘉、陷阱师杰诺、破坏兽雷欧尼达斯

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

AP 要求在 35 回合内将三人的 HP 各削减至一半，三人都达成条件的话 AP+5。

普通难度以下的话建议是直接调查完敌人之后发动兰迪的号令来一口气削掉敌人的体力，HP 削到所要求的程度后泽诺等人就会退场，最后会剩下路嘉一人，只要小心别被路嘉回避反击就行了。

### BOSS 紫之骑神赛克托

把对方的 HP 削减至一半以下便能结束战斗。

通常状态：攻击身体。

把剑拿得像枪一样地进行蓄力时：攻击头，这个蓄力是全体攻击，建议用战技解除驱动。

右手水平握剑时：攻击手臂。

### □8/9

●这时候可以将各种笔记里收集到的情报汇报给主计科来换取奖励了。

○人物笔记：

亚修：①了断（主线获得）

○ VM 卡片：雷居 ×3（罗赛的工作室的艾略特）

●在长椅上和亚修对话。

●来到杂货店《雷姆利克》触发与晶歌对话触发剧情，之后在万屋就能使用交换屋的功能了。这里推荐各位马上去换一个“月镜”回路，之后就不用担心会在地图上看漏宝箱了。

○人物笔记：

晶歌：①霭灵分店

●前往炼成工房《甘度夫》和甘度夫对话，能够给学生们所驾驶的机甲兵安装骑神用的宝珠了。

●前往传送石的位置触发剧情，这时候可以攻略桑格瑞尔迷宫 · 第二相，追加新的敌人与 BOSS，只要把迷宫门口的装置切换至“第二相～……”就能开始攻略。

## 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 桑格瑞尔迷宫 · 第二相 | ①U物质×5；②力量药水×1、守护药水×1、心灵药水×1；③痊愈之药×5、S-药片×5；④7属性耀晶石碎片×50；⑤魔道祝福R；⑥黄色坠饰 |

## 委托

| 委托名称 | 月影亭的魔女汤 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 2500米拉、真心、可以让莱莎制作魔法料理 | | |
| 在宿酒场《月影亭》和莱莎对话接受委托，前往桑格瑞尔迷宫 · 第二相，在迷宫里打杂兵就会偶尔掉落“曼德拉草”，收集到1个带回来给莱莎就行了。 | | | |

●事情做完后返回房间里休息。

黑塞姆利亚石碎片　在二周目之后，能够在交换屋用50个U物质兑换1个黑塞姆利亚石的碎片。

## □8/10

〇书籍：《帝国时报 · 第 3 号》（杂货店《雷姆利克》）

●去药师宅和魔女澳拉对话可以拿到精灵香。

●前往魔森林，从东北边的传送石传送，在旧VII班成员里选择一位加入队伍中。

〇钓鱼：魔森林 · 北

●来到魔森林 · 北尽头的传送石进入拉玛尔州的埃本丘陵。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 魔森林·北 | ①强力之音；②烟雾弹×5、战斗探测器×5；③中回复药×1、EP填充剂 II ×1、圣灵药×1；④恶梦之刃 |

●从埃本丘陵北边来到街道米尔香堤小径①，朝着东北方向前进来到米儿香堤。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 埃本丘陵 | ①珊瑚手环；②U物质×5；③新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5；④试练宝箱：库尔特&亚尔缇娜。（库尔特的指令强化）；⑤猛毒烈焰R |
| 米尔香堤小径① | ①7属性耀晶石碎片×50；②虹彩斗篷 |

●进入伴手礼 · 工房《黛安娜》2 楼和黛安娜对话触发剧情。

〇在伴手礼 · 工房《黛安娜》可以买到核心回路“运转”。

〇书籍：《如果能够说再见 · 上卷》（伴手礼 · 工房《黛安娜》）

〇照片：湖畔旅馆《白桦亭》露天就餐区。

●进入湖畔旅馆《白桦亭》的前台触发剧情。

〇人物笔记解锁：席德尼

●触发完两处剧情后离开屋子来到外面自动进行剧情。

〇人物笔记解锁：穿黑洋装的女子

〇和黛安娜对话有小剧情，进入葛拉湖周游道的下层有小剧情，发现月灵窟。

〇钓鱼：葛拉湖周游道

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 葛拉湖周游道 | ①破灵之牙 II |

## 委托

| 委托名称 | 攻略月灵窟 | AP | 2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 进入月灵窟进行探索。月灵窟不是迷宫，进入最深处触发剧情后会马上进入BOSS战，BOSS失衡属性比较有用的是刚与射，魔法则是火属性。 | | | |

●从米尔香堤小径前往拉克威尔。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 米尔香堤小径① | ①时间驱动R；②混乱之刃；③新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5 |
| 米尔香堤小径② | ①刺藤爪R；②U物质×5；③痊愈之药×5、S-药片×5；④试练宝箱：黎恩&艾略特&马奇亚斯&莎拉（黎恩的号令防御阵《铁心》改强化） |



〇书籍：《3 与 9 · 第 3 卷》（赌场《亚莉夏》2 楼的玛裘莉）

●分别前往啤酒屋 · 餐厅《狄肯》、酒吧 · 住宿《隐士》和拉克威尔礼拜堂触发剧情。

〇料理：热腾腾肉酱面（啤酒屋 · 餐厅《狄肯》）

〇解锁人物笔记：玛雅（主线）、雨果（主线）、文森（主线）

雷克斯：①旧VII组の同窗生

〇VM 卡片：鲁玛（拉克威尔礼拜堂的奥尔法修女）

〇前往《自由社区》2 楼尽头的房间有小剧情。

## 委托

| 委托名称 | 解决麻烦 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉、耀脉 | | |
| 在拉克威尔喷水池旁边和新兵克里斯对话接受委托，前往赌场《亚莉夏》和普丘对话，然后前往剧院门口和莉德娜对话，最后去啤酒屋·餐厅《狄肯》和新兵史坦对话。前往米儿香堤的湖畔旅馆《白桦亭》和前台的阿尔邦对话，拿到料理食谱“香脆鱼派”，制作一份大成功料理的“巧匠特制派”（AP+2），然后交给新兵史坦就行了。 | | | |

| 委托名称 | 北朗格多克峡谷道的通缉魔兽 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 3000米拉 | | |
| 打倒北朗格多克峡谷道②的通缉魔兽“深渊霸虫”。 | | | |

●事情都办完后往北边前往北朗格多克峡谷道，在北朗格多克峡谷道②的岔路口触发剧情，玖莱自然是没法去的，往右边走来到通往拉玛尔旧道的桥前触发剧情。

〇解锁人物笔记：古斯塔夫

〇钓鱼：北朗格多克峡谷道②

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 北朗格多克峡谷道① | ①中回复药×1、EP填充剂 II ×1、圣灵药×1；②中回复术R |
| 北朗格多克峡谷道② | ①结晶防护R；②7属性耀晶石碎片×50；③幻胧（核心回路） |

●进入拉玛尔旧道①前往休息站触发剧情。

〇人物笔记解锁：艾德儿、金发女子、浅棕发女子

〇料理：苦番茄披萨（休息站）

〇今后可以把料理手册里做出来的绝品料理给艾德儿，根据送的种类多少来获得不同的奖励。

〇钓鱼：拉玛尔旧道①

●从地图右边来到拉玛尔旧道②，随后进入阿尔斯塔。

〇照片：拉玛尔旧道②可以仰望到葡萄田的位置。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 拉玛尔旧道① | ①U物质×5；②时间减速R；③勇气种子；④冰晶剑R |
| 拉玛尔旧道② | ①星形莓果×5、苦番茄×5、蜂蜜糖浆×5；②大治愈术R；③粗碎岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5 |

●进入阿尔斯塔后自动来到宿酒场《向阳亭》。

〇人物笔记解锁：桑蒂

〇和隔壁房间的盲人记者对话有小剧情。

〇和桑蒂对话可以拿到阿尔斯塔燉饭 ×5。

●离开宿酒场开始寻找线索。

〇和商店前的米其林卿对话后可以在野外骑马了。

〇来到北边的墓地有小剧情。

●分别前往蒸馏酒场《圣石蔷薇》和凯 & 提莉雅的家触发剧情。

〇VM 卡片：莉亚贝（凯 & 提莉雅的家的提莉雅）

〇在凯 & 提莉雅的家的书架可以阅读到《红曜石》以及前作的小说《不义的英雄》、《科尼与不可思议的博物馆》，不过不会记录在读书笔记里。

●从小镇东边的出口进入欧士基里亚斯盆地。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 欧士基里亚斯盆地 | ①试练宝箱：亚修&亚尔缇娜（亚修的指令强化）；②封技之刃 II；③修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；④还魂粉 |

●来到盆地底层触发 BOSS 战，由于接下来要同时面对 4 个 BOSS 级别的人物，所以建议首先把 CP 和 BP 攒满后再去触发剧情。

## BOSS 赛德利克皇太子、战鬼谢莉、弗利兹、艾妲

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

妙婕参战。

AP 的条件是在 40 回合内将所有 BOSS 的 HP 都降至要求的程度，艾妲和弗利兹是全部（这两人的 HP 比较少），塞德里克和夏莉是一半，如果有攻略欧士基里亚斯盆地里的试练宝箱的话就能拥有升级后的亚修的号令，战斗难度能够获得一等程度上的缓解。达成条件后 AP+3。

## BOSS 绯之骑神特斯塔·罗莎

把对方的 HP 削减至一半以下便能结束战斗。

通常状态：攻击头。

身体半蹲、左手向前伸进行蓄力时：攻击手臂

剑放到腰部位置的站立蓄力姿势：攻击身体。

## □8/13

●这次休息日是操作悠娜。

●去眺望台上和妙婕对话。前往炼成工房《甘度夫》与亚莉莎和亚尔缇娜对话。

〇桑格瑞尔迷宫第三相解锁。

〇人物笔记解锁：艾妲、弗利兹、米海尔少校、奥蕾莉亚将军

库尔特：①身为“守护剑”（主线）

妙婕：①回归VII班（主线）

艾玛：①照顾奶奶（在罗赛的工作室和艾玛或者罗赛莉亚对话）

〇VM 卡片：气焰 ×3（宿酒场《月影亭》2 楼的菲）

〇和马奇亚斯对话触发小剧情。

### 委托

| 委托名称 | 魔女之里的课外教学 | AP | 3+2 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 3500米拉、大治愈之药×3 | | |
| 前往药师宅和魔女澳拉对话接受委托，然后从新VII班成员里选一个作为搭档来一起上课。前三个问题的答案分别是“网球”、“咪谢”、“配合《狮子战役》结束的日子”。<br>第四个问题的答案根据搭档的不同而发生变化，库尔特是“纺织”、亚尔缇娜是“卢圣特”、妙婕是“蔚蓝海都”，亚修是“亚莉夏”，最后一个问题随便选答案。<br>答案全部正确的话AP+2 | | | |

### 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 桑格瑞尔迷宫·第三相 | ①U物质×5；②时间爆发R；③中回复药×1、EP填充剂 II ×1、圣灵药×1；④黑色坠饰；⑤7属性耀晶石碎片×50；⑥试练宝箱：亚修&妙婕。（妙婕的指令强化） |

## □8/14

〇在药师宅与魔女澳拉对话可以拿到守护露水 ×1、心灵露水 ×1。

●前往村子外的广场（从传送石右边的出口过去）触发剧情。在旧VII班成员里选择两位加入队伍中，需要选亚莉莎或者是尤西斯这两人的其中一位。

●来到山猫号。这时候可以操作悠娜在舰内走动。

●触发主线的对话：乔丝特、库尔特＆亚修、亚尔缇娜＆妙婕、旧VII班成员。对话完毕后自动进行剧情。这时候可以调整一下装备，剧情之后来到东克洛斯贝尔街道马上有一场 BOSS 战。

〇解锁人物笔记：乔丝特

## BOSS 魔煌兵制裁奴隶

失衡倾向：刚＞斩＝突＞射

魔法属性推荐：风＞幻＞地＝火＝时

由于基本上 BOSS 的每次攻击都是全体范围，而且会被打飞一段距离，如果作战时要考虑站位问题的话需要小心应对。由于对方的失衡弱点是刚，所以建议以亚尔缇娜和亚修作为主攻人员。



●在东克洛斯贝尔街道③离开小道触发剧情。

●前往东克洛斯贝尔街道②触发剧情后继续向前走来到东克洛斯贝尔街道①，在桥前触发剧情，进入克洛斯贝尔。

〇钓鱼：东克洛斯贝尔街道③、东克洛斯贝尔街道②

### 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 东克洛斯贝尔街道③ | ①7属性耀晶石碎片×50 |
| 东克洛斯贝尔街道② | ①新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5；②封魔之刃；③U物质×5；④土人偶 |
| 东克洛斯贝尔街道① | ①振奋之激R；②新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5 |

## □8/15

●主线要去的地方分别是：中央广场的导力商店《原点》、港湾区的 RF 克洛斯贝尔分公司大楼 1F、西侧大道的烘焙坊《摩尔吉》和克洛斯贝尔通信社、欢乐街的古董店《伊美黛》和剧团《彩虹》。

〇VM 卡片：吟游诗人（龙老饭店的珊瑚）

〇料理：欧赛尔流味噌面（面店《欧赛尔》）、午夜可乐（爵士酒吧《加兰特》）

〇书籍：《帝国时报 · 第 4 号》（百货店的杂货区《撒札克》）

《椰子竹叶猫传奇 · 上卷》（百货店的杂货区《撒札克》）

《3 与 9 · 第 4 卷》（咖啡厅《温赛特》的芙洛蒂）

〇导力商店《原点》有卖核心回路“灵猫”。

〇人物笔记解锁：记者格蕾丝（主线）

〇钓鱼：港湾区

〇可以把独自料理送给伊美黛，根据送的种类多少来获得不同奖励。

●逛完之后前往西侧大道的公寓《贝尔海姆》。

〇人物笔记解锁：露伊洁

●前往欢乐街，在赌场和老板对话触发剧情。

●从赌场 1 楼进入地下区域 X 区块。

●地下区域 X 区块需要用开关操纵升降梯来铺路前进，来到顶端的岔路口触发剧情。

### 宝箱

| | |
| --- | --- |
| 地下区域X区块① | ①气绝之刃；②痊愈之药×5、S-药片×5；③坚韧守护R；④精灵香 |

〇人物笔记解锁：约纳、修莉

●剧情后继续前进来到地下区域 X 区块②，在出口前后就是小 BOSS 战，需要注意一下对方附带封技效果的攻击。

核心回路　如果选择继承核心回路相关的内容，那么在二周目开始之后玩家就能够立刻使用上一周目获得的所有核心回路（包括未入队成员的初始回路）。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 地下区域X区块② | ①7属性耀晶石碎片×50；②U物质×5；③碧水喷射R |

●剧情后自动返回特务支援课的大楼，前往中央广场的百货店触发剧情。

## 委托

| 委托名称 | 国家总动员法问卷调查 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉、斗魂皮带 | | |
| 前往克洛斯贝尔通信社和格蕾丝对话接受委托。内容是与NPC对话填调查问卷，对象分别是中央广场的雷夫、瑞娜莉和普露娜；欢乐街的揽客人员皮姆、爱丽丝、拉曼妲；东侧大道的恩妮、罗纳德；港湾区的毕修普、欧赛尔。全部问完后自动回去格蕾丝报告。 | | | |

○人物笔记解锁：艾莉、艾丝蒂尔

记者格蕾丝：①赞成或反对（完成委托“国家总动员法问卷调查”）

修莉：①等待房东归来（西侧大道的公寓《雷森别墅》3楼的女仆珊蜜）

○在百货店有小剧情。

●从站前大道前往乌尔斯拉小径①岔路口右边的演习地迹，解锁妙婕的机甲兵召唤。

○可以在ARCUS II上玩小游戏“波姆碰”，游戏方式类似于《噗哟噗哟》，对战胜利能够获得U物质奖励，有时间可以多玩玩。

○人物笔记解锁：弗雷迪

○照片：乌尔斯拉小径②通往海边的楼梯旁边。

○钓鱼：乌尔斯拉小径③

## 委托

| 委托名称 | 攻略星灵窟 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉 | | |
| 进入乌尔斯拉小径②的星灵窟，打倒最深处的BOSS便算完成。 | | | |

| 委托名称 | 乌尔斯拉小径的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉、金发·妙婕 | | |
| 打倒乌尔斯拉小径③的通缉魔兽“叹息之枢·贝沃”。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 乌尔斯拉小径① | ①睡眠之刃II；②强音之力·复R；③中回复药×1、EP填充剂II×1、圣灵药×1 |
| 乌尔斯拉小径② | ①星形莓果×5、苦番茄×5、蜂蜜糖浆×5；②防御3；③圣灵之息R；④力量药水×1、守护药水×1、心灵药水×1 |
| 乌尔斯拉小径③ | ①圣灵术R；②粗碎岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；③破剑之牙II；④U物质×5 |
| 星灵窟 | ①巨石坠落R；②7属性耀晶石碎片×50；③勇气种子；④魔防3；④试练宝箱：黎恩&艾玛&妙婕&杜芭莉（黎恩的号令绝唱阵《神乐》改强化） |



●来到圣乌尔斯拉医科大学。

○料理：超多料牛肉燉饭（招待所&旅社《雷库切》）

○和大厅里的阿尔贝尔对话，之后可以在克洛斯贝尔周边骑马了。

●从楼顶前往特别栋触发剧情。

○人物笔记解锁：瓦莱丽

●离开医科大学，从乌尔斯拉小径③另一边出口来到艾鲁姆湖湿地。

○在大厅和阿尔贝尔对话有小剧情。

●进入艾鲁姆湖湿地向前走一段路触发剧情，然后返回乌尔斯拉小径，剧情后自动来到圣乌尔斯拉医科大学。

○人物笔记解锁：史塔克

●调查快艇前往米修拉姆，出发后就不能去其他地方，所以要做好准备工作。

●前往游憩区的《翠雀饭店》和总管对话，然后回到游憩区。

○进入湖畔沙滩有小剧情。

●进入餐厅《幸运》，靠近角落的餐桌触发剧情。

○人物笔记解锁：艾伦准尉、布莱希特

●前往入口广场。

○照片：入口广场的咪西花圃。

○VM卡片：涨潮（中央广场花圃旁边的咪西）

●接下来去各个游乐设施收集情报，分别是镜之城的“占卜室”、摩天轮和恐怖云霄飞车。

○人物笔记

贝莉尔：①“看到了”（主线）

●全部逛过后返回入口广场。

## 委托

| 委托名称 | 寻找柯林 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4000米拉、原力奖牌 | | |
| 在摩天轮前广场和哈罗德对话接受委托。首先去入口广场与马修和MWL工作人员对话，然后去游憩区和卡比朗与受理小姐瑞蜜娜对话，最后前往湖畔沙滩和柯林对话，选项选择“纯白之石”，AP+2。 | | | |

●办完事后从湖畔沙滩前往艾鲁姆湖湿地②。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 艾鲁姆湖湿地② | ①暖洋洋袜子；②修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；③新月之镜R；④还魂粉 |

●来到最深处可以看到特殊休息点，继续前进触发BOSS战。

### BOSS 小丑坎帕尼拉、雷克多少校、死线克鲁格

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

40回合内将三人的HP削减至一半，成功后AP+3。

开场后雷克多的指令会让我方成员处于无法使用号令并且CP、EP消费值加倍。配合亚修的号令来进行输出即可。

### BOSS 魔煌机兵佐尔盖·剑、魔煌机兵佐尔盖·枪

魔煌机兵佐尔盖·剑应对方法：

通常状态：攻击身体

蓄力状态：攻击手臂

魔煌机兵佐尔盖·枪应对方法：

通常状态：攻击手臂

蓄力状态：攻击头

### BOSS 金之骑神埃尔·普拉多

和之前的骑神战一样，将其HP削减至一半以下就能结束战斗。

通常时：攻击手臂

左手稍微向前，右手握剑蓄力：攻击身体

两手垂直握剑蓄力：攻击头，该蓄力会造成我方全体的高比例伤害，能打断的话就尽快出手。

## 断章 剑断之后——

### □8/17

○人物笔记解锁：死线克鲁格、雷克多少校、约书亚、蕾恩、罗伊德、琪雅

●休息时间的操作角色为亚尔缇娜。玲入队，战斗时可以使用琪雅的号令。

●去杂货店《雷姆利克》和亚莉莎与玲对话，在温泉前的长椅上与悠娜和琪雅对话。

○人物笔记：

蕾恩：①骇客《小猫》（主线）

琪雅：①人造的存在（主线）

亚尔缇娜：①教官的坠链（完成委托“修理坠链”）

○桑格瑞尔迷宫第四相解锁。这个迷宫是传送类的，进门时我在

地上找如同六角形一样的圆形标志就行了，参考图案是入口右边门的地板图案。

〇在宿酒场《月影亭》和莱莎对话可以拿到魔兽食材各 3 个。

〇料理：星形莓果塔（宿酒场《月影亭》）

〇书籍：《传说中的天选之人 · 中卷》（杂货店《雷姆利克》）

〇在药师宅和尤克列斯对话可以拿到钓饵 ×5。

〇 VM 卡片：菲孚 ×3（温泉前的长椅上的琪雅）

〇在杂货店《雷姆利克》和玲对话后就能和艾斯蒂尔玩“波姆碰”。

## 委托

| 委托名称 | 修理坠链 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 4500米拉、霜灵的项链 | | |
| 在炼成工房《甘度夫》和艾玛或者甘度夫对话接受委托。在魔森林·南第一个区域左上角调查闪光点可以找到“树精之泪”，在魔森林·北第一个区域途中的墙壁上闪光点可以找到“忘忧藤”，剧情后委托完成。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 桑格瑞尔迷宫·第四相 | ①驱动3；②U物质×5；③闪焰蝶R；④7属性耀晶石碎片×50；⑤EP3；⑥勇气种子 |

●事情做完后回罗赛的工作室休息。

●剧情后操作角色变成黎恩和瑟蕾奴，道具和装备与VII班共通。

### BOSS 百臂巨魔

失衡倾向：刚＞斩＝射＞突

魔法属性推荐：水＞空＞火＞地＝幻

开局就是 BOSS 战，不过黎恩一直处于强化状态所以不用担心输出的问题。

瑟蕾奴没有 S 战技，以魔法攻击为主。能用的号令只有瑟蕾奴的，黎恩的没法使用。

让瑟蕾奴负责在后方支援，然后黎恩在前方进行输出，高难度下用瑟蕾奴的号令来抵消一些伤害就行了。

●黑色工坊的攻略部分分为新旧VII班男生组、女生组和黎恩三个部分。按下 L2 键可以调出切换队伍的菜单。本攻略按照 A、B、C 的顺序来进行。

〇人物笔记

瑟蕾奴：①真祖眷属的模样（主线）

●在黑色工坊 · A 路线①尽头的休息点后面触发剧情然后自动切换到 B 组。

●黑色工坊 · B 路线①途中要爬通风管，前进到休息点后触发剧情开始 BOSS 战，首先是 B 组，然后自动转到 A 组。

### BOSS OZ幻象·红

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

由于对方不吃任何状态变化，所以攻击以失衡和堆能力加成为主就行了。

需要注意的是 HP 见底后她们会进行自爆，在此之前将她们击败就行了。

### BOSS OZ幻象·蓝

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

战法和前一战相同。



## 宝箱

| | |
|---|---|
| 黑色工坊·A路线① | ①精灵香；②黑暗礼服；③回避3；④破坏3 |
| 黑色工坊·B路线① | ①全回复药；②狩猎防护鞋；③蓝色徽记；④行动力3 |

●战后自动切换到 C 组。中途的障壁可以直接挥刀砍掉。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 黑色工坊·C路线① | ①HP3；②攻击3；③绿色徽记；④EP填充剂IV；⑤黑色徽记；⑥移动3；⑦还魂粉 |

●来到尽头可以看到休息点，继续前进触发剧情，克洛和杜芭莉加入队伍。

### BOSS OZ幻象·蓝、OZ幻象·红

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

战法和之前相同。活用克洛与瑟蕾奴的号令来积极转换攻防即可。

〇人物笔记解锁：神速杜芭莉、克洛

●战后自动切换到 B 组，黑色工坊 · B 路线②最后的门扉需要找开关来打开，开关在另一扇门的尽头。开门后继续前进可以看到休息点，继续前进触发剧情，然后自动转到 A 班。

〇人物笔记解锁：铜之盖欧尔格

● A 班和 C 班也是一样的攻略路线，来到尽头触发剧情，然后是各队成员各来一场 BOSS 战，三战之后还有两场，第四场是只有新VII班成员的战斗，所以要记得给他们配好装备。

〇人物笔记解锁：红之罗丝薇瑟

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 黑色工坊·B路线② | ①黑暗盔甲；②命中3；③省EP3；④龙神香 |
| 黑色工坊·A路线② | ①夜行高跟鞋；②黄色徽记；③还魂胶囊；④精神3 |
| 黑色工坊·C路线② | ①必杀3；②圣灵药·改；③红色徽记；④勇气灵魂 |

### BOSS 红之罗丝薇瑟

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

由于异常状态的耐性并不算太高，所以可以使用附加气绝或者冻结状态的战技或魔法来磨，让亚莉莎担任后卫来进行辅助。HP 减少至一半以下后会进入高扬状态，不尽快让她失衡的话就会在下一回合使用 S 战技。

### BOSS 铜之盖欧尔格

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

优先把场上两个机械杂兵干掉，之后盖欧尔格还会继续召唤，召唤后使用莎拉鸣雷迅速解决掉。当盖欧尔格进入高扬状态之后会使用高伤害的范围技，由于 B 班的回复役比较少，所以在回复时如果来不及使用艾略特的话就用盖乌斯的号令（带回复 80%HP 效果）也是不错的选择。

### BOSS 魔人马克邦、刚毅艾奈丝、魔弓恩奈雅

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

战胜条件是把三人的 HP 都削减至一半。

马克邦开局就会进入高扬状态，如果在他的下一回合之前无法阻止高扬状态的话就使用瑟蕾奴的号令来抵消一部分伤害，然后使用瑟蕾奴的战技来解除被马克邦的 S 战技附上的特殊状态，否则 HP 吃不消。此外魔弓恩奈雅还会使用将我方 HP 削减至只剩下 200 的魔法，所以建议优先解决。

### BOSS ？？？

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

参战成员只有新VII班，对方的攻击力很高，千万别大意。BOSS 的 HP 在三成以下时会使用 S 战技，由于是大范围的高伤害招式，所以可以使用亚尔缇娜的战技来防御。输出的话主要交由亚修的号令来解决。

### BOSS 奥斯本宰相、钢之雅里安洛德

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

黎恩加入新VII班这一组参战。

将两人的 HP 同时削减至规定量以下的话 AP+10，如果只打败了单个角色的话 AP+5。

也许是为了照顾连战到现在的玩家，这次的两位 BOSS 不会使用 S 战技，不过攻击力依然是数一数二的水准。

想要完成 AP 条件的话首先集中精力来削奥斯本的 HP，如果这时候拿到了回路“孤剑”的话就让黎恩装上，把两人的 HP 削到距离要求的数值还有三分之一的程度时再配合亚修的号令来使用黎恩的 S 战技。

## 第 II 部 宿命的繁星



### □8/19

〇人物笔记解锁：深渊克洛提德、阿加特、汤玛斯、罗西努

黎恩：①真正祭品（主线）

米莉亚姆：①醒来吧，黎恩！（主线）

乔丝特：①驾驶山猫号（主线）

●去罗赛的工作室 2 楼与艾玛、薇塔、瑟蕾奴对话。

●在高台上与亚莉莎、乔丝特和晶歌对话。

●在宿酒场《月影亭》和两桌的人对话。

●在温泉入口前长椅与马奇亚斯、尤西斯和艾略特对话。

●在杂货店《雷姆利克》和盖乌斯、汤玛斯与罗西努对话。

●前往村子广场调查瓦利玛和剑。

〇人物笔记

深渊克洛提德①：不变的景色（主线）

汤玛斯①：禁书收藏家（主线）

〇进入温泉有小剧情。

〇在药师宅和魔女澳拉对话可以拿到生命露水、力量露水、魔力露水各 1 个。

〇 VM 卡片：减缩 ×3（罗赛的工作室 2 楼的罗赛莉亚）

〇书籍：《帝国时报 · 第 5 号》（杂货店《雷姆利克》）

●事情办完后前往广场靠近山猫号选择出发。

●自动来到梅尔卡巴，和所有人都对话之后触发剧情。

〇人物笔记

盖乌斯：①继承船舰（主线）

悠娜：②时隔 2 年的（主线）

〇 VM 卡片：骑士（梅尔卡巴舰内的劳拉）

〇和马奇亚斯对话后可以和他玩“波姆碰”了。

〇如果之前完成了制作项链的委托的话，和亚尔缇娜对话可以拿到“霜灵的坠链”。

●前往浴室调查洗脸池触发剧情，和盖乌斯对话抵达布利欧尼亚岛。

〇钓鱼：布利欧尼亚岛海边、布利欧尼亚岛瀑布、布利欧尼亚岛海边小屋的码头

〇照片：布利欧尼亚岛瀑布对面的高台

〇从海滩左边的小道上去来到巨像前可以触发小剧情。

●从海滩右边的路前进到途中触发战斗，解锁黎恩的“鬼气解放”，继续前进来到阳灵窟。

〇到海边小屋休息可以回复 CP。

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 布利欧尼亚岛 | ①风之飚尘R；②试练宝箱：劳拉&菲。（菲的指令强化）；③修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；④试练宝箱：黎恩&悠娜。（黎恩的号令防御阵《铁心》强化）；⑤7属性耀晶石碎片×100；⑥冻结之刃 II |

●进入阳灵窟，走过休息点后是 BOSS 战。

### BOSS 克洛、神速杜芭莉

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

黎恩强制参战，然后从队伍里选 3 个队友一起参战。

优先解决速度比较快杜芭莉，克洛的话需要小心他的 S 战技，中招的话我方会在一定回合内无法使用战术连结。

### BOSS 苍之骑神奥尔迪涅

通常状态：攻击手臂

左手双刃剑放身后蓄力：攻击头

左手双刃剑放身前蓄力：攻击手臂

### □8/20

●开启舰内的委托系统。标注了“半必要”的委托是只需要完成 1 个就能继续主线的，当然，想要章节评价为 S 的话建议还是全都做了比较好。

●强制入队人员为亚尔缇娜，然后另外选 4 个人跟着一起。之后和罗西努对话可以再次编辑队伍。

●和克洛对话触发剧情。克洛和悠娜一样能够使用 R2 键来切换战斗模式了。

●解锁羁绊事件：一周目的羁绊点数为 3 点（做委托的话能增加 1 点），可以进行羁绊事件的角色有：菲（有人物笔记）、亚尔缇娜、杜芭莉、妙婕、克洛。

〇人物笔记

克洛：①再度回归VII班（主线）

神速杜芭莉：①作为客将（主线）

罗西努：①舰长代理（和舰长座位和罗西努对话 2 次）

菲：①赌上妖精之名（羁绊事件）

弗雷迪：①食材猎人（完成委托“回收超稀有食材”）

凯利：①药学知识（在帕尔姆的帕尔姆礼拜堂与凯利对话）

雨果：①部下失控（完成委托“关于征兵家庭支援基金”）

○和悠娜对话，可以和她玩“波姆碰”了。

○在餐厅里的悠娜对战 VM 胜利的话能获得生命露水、力量露水、守护露水、魔力露水、心灵露水各 3 个。

○在《梅尔卡巴工房》可以买到核心回路“宝盒”。

○解锁布利欧尼亚岛全岛地图，可以去回收一下宝箱。

○在街道探索的时候可以骑马了。

○带着克洛和杜芭莉在露灵泡温泉有小剧情。

○在布利欧尼亚岛的小屋和安娜贝尔对话后布利欧尼亚岛出现新的钓鱼点。

○钓鱼：布利欧尼亚岛中央瀑布后的钓鱼点，和安娜贝尔儿对话后出现

○ VM 卡片：普罗（帕尔姆的安敦）

○照片：布利欧尼亚岛通往巨大石像的中间高台

○料理：纯白焖饭（帕尔姆的酒馆《白色小路亭》）

○送给同伴的礼物：

玛瑙领带夹 & 袖扣（帕尔姆的伊莉丝的伴手礼商店）

○失落魔法：

①布里欧尼亚岛东边的魔煌兵雷格斯·死天使，掉落失落魔法“女神之吻”。

②魔森林入口北边的孚涅里亚斯，掉落失落魔法“冰柱陨星”。

## 委托

| 委托名称 | 关于征兵家庭支援基金（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、恶梦之刃 II | | |
| 前往帕尔姆的总管宅和葛拉特总管对话接受委托。去杂货·裁缝店《杰洛姆》和塔琪安娜等人对话，然后去下方的民家与居民对话，最后去上方和帝都宪兵对话。前往南沙萨兰特街道②，来到桥前触发战斗。 | | | |

| 委托名称 | 回收超稀有食材（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、魔兽之肉×10、魔兽之壳×10、魔兽明胶×10、魔兽油脂×10、魔兽粉末×10，和弗雷迪对话后他也能制作魔法料理了 | | |
| 前往泰特斯门的休息处和奥维特对话接受委托，首先前往帕尔姆间道①，在东南的高台上调查闪光点拿到第1块龙涎香，然后去帕尔姆间道②，在钓鱼点附近调查闪光点拿到第2块龙涎香。前往阿格里亚旧道，前往右边的高台触发剧情。 | | | |

| 委托名称 | 帕尔姆间道的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、羁绊点数+1 | | |
| 打倒帕尔姆间道的通缉魔兽“粉红猿羊队”。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 布利欧尼亚岛 | ①试练宝箱：尤西斯&马奇亚斯。（尤西斯的指令强化）；②中回复药×1、EP填充剂 II ×1、圣灵药×1；③金发·杜芭莉；④试练宝箱：黎恩&库尔特。（黎恩的号令突击阵《烈火》强化）；⑤受难之刃R |

●完成 1 个半必要的委托后返回梅尔卡巴触发剧情，和罗西努对话选择开始潜入作战。

●队伍固定成员为黎恩、马奇亚斯、克洛、妙婕、亚修，剩下 2 人玩家可以自选。



## □8/21

●离开旧演习地来到西拉玛尔街道②，前往西拉玛尔街道①。

○来到西拉玛尔街道①时可以绕路去朱诺海上要塞，在桥前触发小剧情。

●靠近欧尔迪斯触发剧情，然后进入欧尔迪斯。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 西拉玛尔街道② | ①破脚之牙III；②新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5；③试练宝箱：黎恩&亚尔缇娜（黎恩的号令《绝唱阵》神乐强化）；④7属性耀晶石碎片×100 |
| 西拉玛尔街道① | ①U物质×5；②破邪之印R；③新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5；④试练宝箱：亚修&库尔特&艾玛&莎拉（亚修的指令强化） |

●进入欧尔迪斯后可以先去做收集和委托。

○人物笔记解锁：蕾欧诺拉

文森：①超越苦难（完成委托“胜地庭院的苦难”）

玛格丽特：①恋人（完成委托“胜地庭院的苦难”）

○料理：微苦番茄冰淇淋（贾克琳冰店）、海风鱼蟹羹（酒馆《海风亭》）

○书籍：《如果能够说再见 · 中卷》（克莱斯特商场的《曼尼斯特书局》）、《3 与 9 · 第 5 卷》（港湾区的船员）

○礼物：零境伯爵表（《克莱斯特商场》2 楼的《RF 商店》）

碧风脚镯（北侧大道的《史特劳斯工房》）

骑兵手套（完成委托后的《胜地庭院》）

○可以将珍妙料理交给玛格丽特，根据种类来获得各种奖励。

○在北侧大道的伊格雷特伯爵宅前有小剧情。

○ VM 卡片：拓卜斯（完成委托“胜地庭院的苦难”后的文森）

○钓鱼：欧尔迪斯 · 港湾区

## 委托

| 委托名称 | 胜地庭院的苦难 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5000米拉、神圣象征、能够使用港湾区的《胜地庭院》 | | |
| 进入商业地区的《胜地庭院》触发剧情接受委托。在店内调查收银台、和店员对话、调查入口旁边的窗子，最后去调查桌子。剧情后前往贵族街的邸宅和执事奥利弗对话，然后去北侧大道和葛莉西娜对话，接着去《克莱斯特商场》和哈曼对话。 | | | |

●前往北侧大道的《史特劳斯工房》和史特劳斯对话。

●在贵族街的欧尔迪斯大圣堂前触发剧情。

●到港湾区触发剧情，然后前往船员酒吧《米兰达》。

●收集完情报后前往北侧大道的酒馆《海风亭》。

●做完所有收集之后从港湾区进入地下水道。

●在海都地下水路里需要找开关来调整水位前进，如果想要拿完宝箱的话，建议先绕绕路看看其他需要走低水位的地方有没有宝箱再去操作开关。走过休息点后触发一场 BOSS 战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 海都地下水路① | ①清爽头带；②7属性耀晶石碎片×100；③勇气种子；④盖伦堡垒R |

### BOSS 卫士队员×2、卫士队员×2

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

基本是人型的 BOSS，而且 SPD 比较高，在蓄力和咏唱魔法的时候立刻用战技来打断，等到他们的 HP 被削到一定程度后直接放 S 战技一口气解决。

●继续前进来到海都地下水路②，这里的集装箱需要用攻击属性“刚”的角色来打碎。

○在拉开水闸后从入口右边的道路一路前进来到门前可以触发小对话。

●从入口正前方一路直线前往公爵家城馆。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 海都地下水路② | ①精灵香；②大回复术R；③试练宝箱：马奇亚斯&库洛（马奇亚斯的指令强化）；④还魂粉；⑤暗暗之刃 II |

●进入公爵家城馆后就是 BOSS 战。

●骑神战里克洛强制出战，剩下的就在亚修与妙婕之中选一个（如果自选队员里有库尔特和悠娜的话他们也能出战），考虑到妙婕的 EX 魔法有全员回复，所以建议让她专门负责辅助。

### BOSS 恩格斯上尉、TMP队员×5

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

因为所有人都用导力枪，所以远程也并不安全，直接配合黎恩的号令“闪光阵《黄龙》改”来用范围类战技速战速决，因为队员都会使用回复魔法（基本都是给大尉用），为了不夜长梦多，就尽快用解除驱动类的战技将他们打断。

### BOSS 魔煌机兵佐尔盖·枪、魔导机兵梅尔基亚·剑

优先解决会使用范围攻击的魔煌机兵佐尔盖·枪。

魔煌机兵佐尔盖·枪应对方法：

通常状态：攻击手臂

蓄力状态：攻击头

魔导机兵梅尔基亚·剑应对方法：

通常状态：攻击头

蓄力状态：攻击头

进行号令：攻击手臂

〇人物笔记解锁：派崔克、菲莉丝

●进入最后的房间触发 BOSS 战。建议准备好防止即死状态的饰品。

### BOSS 克蕾雅少校、红之罗丝薇瑟

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

本战可以使用托娃的号令。

克蕾雅也能够使用战技，使用战技后我方成员的行动硬直会变成 2 倍，而且在号令期间无法发动我方的号令，所以建议使用附加心眼状态的魔法来尽可能地避开敌人攻击。同时还要小心克蕾雅的即死状态攻击。

当克蕾雅的 HP 减少至一半后会使用 S 战技，其效果是会在一定回合内让我方无法进行战术连结，如果无法避开的话就尽量先攒一些 BP 来之后使用号令。



### □8/22

●剧情后安洁莉卡入队。这次的编队里亚修强制入队。

●解锁拉克威尔、阿尔斯塔、休息小屋周边。和之前一样，完成其中一个半必要委托就能继续推进剧情。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为 3 点（做委托的话能增加 1 点），可以进行羁绊事件的角色有：瑟蕾奴、亚修、悠娜、莎拉、亚莉莎（有人物笔记）。

〇人物笔记解锁：托娃、克蕾雅少校

马奇亚斯：①父子的气概（主线）

安洁莉卡：①罗丝薇瑟的面具（主线）

亚莉莎：①封住的心意（羁绊事件）

蕾欧诺拉：①大哥哈曼（到西拉玛尔街道·旧演习地和蕾欧诺拉对话）

艾德儿：①广大人脉（在拉玛尔旧道的休息小屋和艾德儿对话）

帕布罗：①露一手的机会（完成委托“修理旧型蒸馏机”）

〇VM 卡片：雅莫 ×3（梅尔卡巴交谊厅的安洁莉卡）

〇书籍：《帝国时报·第 6 号》（梅尔卡巴《梅尔卡巴补给所》）

〇在甲板和库尔特对战 VM 胜利的话能获得生命露水、力量露水、守护露水、魔力露水、心灵露水各 3 个。

〇到西拉玛尔街道·旧演习地和蕾欧诺拉与哈曼对话触发剧情，之后就能在街道上骑摩托了。

〇带安洁莉卡和 3 位女性角色去露灵泡温泉的话有小剧情。

〇礼物：风牙绳带（拉克威尔的当铺麦肯罗）、紫罗兰麝香（拉克威尔的赌场《亚莉夏》）、蓝染缎带发夹（阿尔斯塔的武器·杂货《贾斯可商店》）

〇欧士基里亚斯盆地的后半部分此时可以攻略了。

〇照片：欧士基里亚斯盆地后半，贝莉尔附近。

〇失落魔法：欧士基里亚斯盆地第一章 BOSS 战地点的红焰象，掉落失落魔法“日珥嘶吼”。

〇料理：清脆酱菜（拉克威尔的酒吧·住宿《隐士》，需要完成委托“寻找旅行者”）

〇在梅尔卡巴和库尔特对话后能和他玩“波姆碰”。

## 委托

| 委托名称 | 寻找旅行者（半必要） | AP | 4+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5500米拉、原力象征 | | |
| 前往拉克威尔的酒吧·住宿《隐士》与卡艾拉少尉对话接受委托。前往喷水池和揽客人员福克斯对话，接着去《伊卡洛斯商城》和杨对话，然后去当铺麦肯罗和麦肯罗对话。离开店里触发剧情，然后直接顺着大道冲去目标所在位置，没有跟对的话AP+2。直接来到北朗格多克峡谷道①，在尽头可以发现屏障被拆掉了，走进去最深处触发战斗。 | | | |

| 委托名称 | 修理旧型蒸馏机（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5500米拉、大治愈之药×5 | | |
| 前往阿尔斯塔与蒸馏所的米里欧对话接受委托。接着需要去四处找材料，梅尔卡巴的《梅尔卡巴补给所》可以拿到“调压阀”，露灵的炼成工房《甘度夫》可以拿到“螺旋管”，最后的“帮浦用大型齿轮”去帕尔姆的工房商会可以拿到。把东西都交给米里欧就行了。 | | | |

| 委托名称 | 西拉玛尔街道的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5500米拉、羁绊点数+1 | | |
| 打倒西拉玛尔街道的通缉魔兽“斯库拉曼姆”。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 欧士基里亚斯盆地 | ①黑发·安洁莉卡；②试练宝箱：劳拉&艾玛（劳拉的指令强化）；③粗碎岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；④试练宝箱：莎拉&菲（莎拉的指令强化）；⑤冰冷皮带扣 |

●事情做完后回到梅尔卡巴和罗西努对话选择开始潜入作战。

### □8/23

●固定队员为黎恩、悠娜、库尔特、亚尔缇娜、艾略特、菲（或者莎拉），还有 2 名自选角色。

●从旧演习地里出去后来到南沙萨兰特街道①，往圣特亚克的方向前进触发剧情，自动进入圣特亚克。

●分别前往圣堂广场东北处、住宅街的咖啡·住宿《槐月》和贵族街的侯爵宅前触发剧情。

〇礼物：绯红军装皮带（百货店的时装《薛尔丹》）、紫耀手镯（《钱伯工房》）、银狼戒指（交换·古董《狄蜜特》）

〇料理：爽口莓果奶昔（果汁小站《戴娜》）

〇人物笔记解锁：菲欧娜

〇在北沙萨兰特街道②南边有小剧情，亚尔缇娜的机甲兵召唤解锁。

〇钓鱼：北沙萨兰特街道②

## 委托

| 委托名称 | 发狂的爱马 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 5500米拉、勇气灵魂 | | |
| 在圣堂广场与阿尔贝尔和万达对话接受委托，然后北沙萨兰特街道就能走了（之前因为有军队在所以没法探索），前往北沙萨兰特街道②触发战斗。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 北沙萨兰特街道① | ①珊瑚幸运符；②试练宝箱：库尔特&妙婕&菲&克洛（库尔特的指令强化）；③7属性耀晶石碎片×100 |
| 北沙萨兰特街道② | ①星形莓果×5、苦番茄×5、蜂蜜糖浆×5；②妨碍3；③试练宝箱：艾略特&盖乌斯（艾略特的指令强化）；④力天使加农R；⑤U物质×5 |

●事情都做完后前往住宅街的公寓《月冠》2 楼临时支部触发剧情。

●自动来到多累诺尔要塞①（不得不说这潜入手法还真是充满了情怀），亚加特入队，进入要塞里触发剧情后菲离队。

●多累诺尔要塞的攻略方法是找开关来开门。途中会有 3 场强制战斗。

●来到休息点之后触发骑神战，可以让一位新VII成员参战（亚尔缇娜除外）。

●战后继续前进到司令室触发 BOSS 战。

〇人物笔记解锁：奈特哈尔中校

艾伦准尉：①诅咒的影响（主线）



## 宝箱

| | |
|---|---|
| 多累诺尔要塞① | ①7属性耀晶石碎片×100；②圣灵药·改；③神罚怒雷R |
| 多累诺尔要塞② | ①橙色胸花；②EP填充剂IV；③全回复药 |

### BOSS 魔煌机兵梅尔基亚·剑、魔煌机兵佐尔盖·剑、魔煌机兵佐尔盖·枪

这次优先解决会使用给全体成员使用攻击力上升号令的魔导机兵梅尔基亚·剑。

魔煌机兵佐尔盖·枪应对方法：

通常状态：攻击手臂

蓄力状态：攻击头

魔煌机兵佐尔盖·剑应对方法：

通常状态：攻击身体

蓄力状态：攻击手臂

魔导机兵梅尔基亚·剑应对方法：

通常状态：攻击头

蓄力状态：攻击头

进行号令：攻击手臂

### BOSS 克雷格将军、奈特哈尔中校

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

本战可以使用艾尔芬和提妲的号令。

将军和中佐不会使用 S 战技，但是进入“战意高扬”状态后的攻击力很可怕，所以要做好防御工作。将军会使用附带气绝效果的范围技，事先记得给出战成员换上防止气绝的饰品。HP 减少到一半以下后中佐会使用回复魔法，要及时打断，以免形成长期战。

全员活到最后的话 AP+2。

### □8/24

●剧情后提妲入队。本阶段的强制入队成员为妙婕。

●解锁圣特亚克、帕尔姆、泰特斯门周边地区。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为 4 点(做委托的话能增加 1 点)，可以进行羁绊事件的角色有：劳拉(有人物笔记)、马奇亚斯（有人物笔记)、艾尔芬（有人物笔记)、亚尔缇娜、托娃、库尔特

〇人物笔记解锁：提妲、艾尔芬皇女

艾略特：①父亲的考验（主线）

阿加特：①必须守护之人（主线）

奈特哈尔中校：①第四师团的未来（主线）

马奇亚斯：②于规范之上（羁绊事件）

劳拉：②给黎恩的鼓励（羁绊事件）

艾尔芬皇女：①兄长的遗物（羁绊事件）

〇VM 卡片：欧恩 ×3（梅尔卡巴的亚莉莎)、甘居雷特 ×3（圣特亚克贵族街侯爵家城馆的巴勒德侯爵）

〇带提妲和阿加特到灵泡温泉的话有小剧情。

〇书籍：《3 与 9 · 第 6 卷》（泰特斯门的新兵奈许）

〇和悠娜对话 2 次后能够与艾莉玩“波姆碰”。

## 委托

| 委托名称 | 消失的罗赞贝尔克人偶（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、瀑布 | | |
| 把悠娜放进队伍里，在圣特亚克圣堂广场的《奥古斯塔饭店》和莉玛贝拉夫人对话接受委托。分别前往阿尔斯塔の凯&提莉雅的家2楼与哈梅尔废道②调查箱子，最后去桑格瑞尔迷宫·第一相最深处调查触发战斗，胜利后委托完成。 | | | |

| 委托名称 | 应对紧急案件（半必要） | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、常青之绿 | | |
| 从拉克威尔进入西朗格多克峡谷道后开始委托，一路前进到岩石中庭最深处，路上不断打倒敌人就行了。 | | | |

| 委托名称 | 拉玛尔旧道的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6000米拉、羁绊点数+1。 | | |
| 打倒拉玛尔旧道①休息所旁的“高等骚魂”。 | | | |

## 宝箱

（需要完成委托“应对紧急案件”）

| | |
|---|---|
| 西朗格多克峡谷道 | ①试练宝箱：妙婕&悠娜&劳拉&莎拉（妙婕的指令强化）；②新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5；③U物质×5；④破迅之牙III |
| 岩石中庭 | ①7属性耀晶石碎片×100；②试练宝箱：克洛&安洁莉卡（克洛的指令强化）；③匿踪长靴；④新鲜香草×5、爽口洋葱×5、软绵绵马铃薯×5；⑤匿踪背心 |

★这时候如果之前的 AP 全都拿到手的话，去梅尔卡巴的委托终端或者是 ARCUS II 报告，特务科等级达到甲四级就能拿到物理系最关键的回路“霸道”，效果是开战后的首次物理攻击伤害翻倍，推荐给黎恩装备上，之后的战斗就会简单多了。如果觉得其他物理系角色伤害不够的话，目前交换所已经能够兑换效果只有“霸道”一半的“孤剑”，在能够兑换“霸道”之前用该回路来应付一下也是不错的选择。

●事情做完后回到梅尔卡巴和罗西努对话选择开始潜入作战。

### □8/25

●固定队员为黎恩、新VII班和提妲。

●经由米尔香堤小径①前往米儿香堤。

●前往湖畔旅馆《白桦亭》触发剧情。

〇礼物：萤石珠（伴手礼 · 工房《黛安娜》）

〇VM 卡片：忍者(湖畔旅馆《白桦亭》的乔丝特)

●前往葛拉湖周游道，调查路障后就能继续前进了。

〇靠近月灵窟有小剧情。

〇照片：葛拉湖周游道的停船处。

●来到途中会触发强制战斗。

〇钓鱼：葛拉湖周游道

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 葛拉湖周游道 | ①重震锤R；②试练宝箱：亚尔缇娜&妙婕&提妲&亚莉莎（亚尔缇娜的指令强化）；③勇气种子 |

●穿过葛拉湖周游道来到利弗斯西郊，途中触发剧情，兰迪入队。

●进入利弗斯，依次前往第 II 分校宿舍和利弗斯 · 町长宅。城镇里的各个商店依然能用，可以前去买些补给品。

○在分校宿舍的澡堂可以进行回复。

○书籍：《椰子竹叶猫传奇 · 中卷》（书 · 玩具《卡内奇书局》）

○礼物：月兔颈环（时装《玉兔》）、白耀怀表（食材 · 杂货《如水庵》）

○料理：考究起司咖喱（酒馆《巴尼》）

○钓鱼：利弗斯

●前往武器 · 交换商店《纳因瓦利》触发剧情。

○人物笔记解锁：洁西卡、维因、施密特博士。

洁西卡：①尽管慢了一步（在武器 · 交换商店《纳因瓦利》和洁西卡对话）

●做好准备后进入分校。

●进校门后会有场强制战。

○在本校舍会议室有一场本校学生战。

○在社团教室 3 楼靠近窗边会有一场本校学生战。

○在游泳池 · 训练场的游泳池旁有一场本校学生战。

●在本校舍 2 楼打败本校学生可以拿到货物月台的钥匙，前往学校东边的月台。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 托尔兹第 II 分校 | ①钻石新星R |
| 本校舍 | ①圣灵药 · 改；②浅绿发 · 提妲 |
| 本校舍 · 屋顶 | ①全回复药 |
| 社团教室 | ①粗碎岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5 |
| 游泳池 · 训练场 | ①纹章（核心回路）；②炽天使之环R |
| 学生餐厅 | ①星形莓果×5、苦番茄×5、蜂蜜糖浆×5 |

●进入月台，可以利用列车里的洗澡间来进行回复。做好准备后进入仓库触发骑神战，除了黎恩之外还能让 1 个新VII班成员参战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 月台 | ①7属性耀晶石碎片×100；②睡眠之刃III |

### BOSS 魔煌机兵莫德雷德、魔煌机兵佐尔盖 · 枪

优先对付 HP 比较少的魔煌机兵佐尔盖 · 枪。

魔煌机兵佐尔盖 · 枪应对方法：

通常状态：攻击手臂

蓄力状态：攻击头

魔煌机兵莫德雷德的应对方法：

通常状态：攻击手臂

举起枪的蓄力状态：攻击头

左手放在身前的蓄力状态：攻击身体

●前往游泳池 · 训练场 1 楼的训练场触发战斗拿到格纳库的钥匙。

●从操场进入格纳库又有一场骑神战。



### BOSS 魔煌机兵汉尼拔、魔煌机兵佐尔盖 · 剑

魔煌机兵佐尔盖 · 剑应对方法：

通常状态：攻击身体

蓄力：攻击手臂

魔煌机兵汉尼拔应对方法：

通常状态：攻击手臂

单手拿武器的蓄力状态：攻击身体

双手斜着拿武器的吸力状态：攻击手臂

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 格纳库 | ①机甲师团护目镜 |

●进入艾因赫尔小要塞，乘坐电梯来到迷宫内部。

●途中会有吸收 EP 的特殊场地，按下房间里的开关就能关闭效果。为了不让战斗出现太多问题，迷宫的攻略成员建议以物理系的为主。

●迷宫前半部分的攻略还是传统的用开关开门。

●中间部分会出现房间变黑的机关，找开关来点灯就行了，以防万一最好给 1 个队员装备上回路“月镜”。通过第二个关灯的房间后来到道路尽头打开开关就能切换下方的道路来继续前进到地图左下的开关，打开开关后来到右上方按下开关就能打开通往最深处的门，不过在那之前需要回到左下的房间再按一次开关来把通路调整回去。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 艾因赫尔小要塞 · LVX | ①U物质×5；②精灵香；③樱色胸花；④混乱之刃III |
| 艾因赫尔小要塞 · LVX中间 | ①7属性耀晶石碎片×100；②大理石幸运符；③还魂粉；④失落创世纪R |

### BOSS 米海尔教官、弗利兹、艾妲、总校男生、总校男生、总校女生

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

AP 要求是在 100 回合内打倒所有敌人，成功后 AP+3。

战斗里可以使用缇欧和爱丽榭的号令。

需要注意的是米海尔教官会使用号令来强化对方的队伍，而且敌人人数较多，首先要做的是先把总校男生和总校女生给干掉。

最后剩下三个人时再使用黎恩的黄龙阵等高必杀率或者亚修这类高威力的号令来一口气解决。

### □8/26

●本次的固定成员为悠娜与库尔特，缇欧参战。

●解锁米儿香堤周边的街道。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为 4 点（做委托的话能增加 1 点），可以进行羁绊事件的角色有：爱丽榭（有人物笔记）、艾玛、艾略特（有人物笔记）、尤西斯（有人物笔记）、尤娜、妙婕

○人物笔记解锁：爱丽榭、缇欧主任

提妲：①“及格分数”（主线）

艾妲：①奋战的意义（主线）

弗利兹：①自己的作风（主线）

爱丽榭：①家族对话（羁绊事件）

艾略特：②演奏家的羁绊（羁绊事件）

尤西斯：①连同她的份一起（羁绊事件）

○和亚修对话后能和他玩“波姆碰”与 VM 了。和亚修对战 VM 胜利的话能获得生命露水、力量露水、守护露水、魔力露水、心灵露水各 3 个。

○VM：驱逐 ×3（梅尔卡巴的瑟蕾奴）

○书籍：《帝国时报 · 第 7 号》（《梅尔卡巴补给所》）、《3 与 9 · 第 7 卷》（阿尔斯塔的提莉雅）

○礼物：蓝玉首饰（霭灵的杂货店《雷姆利克》）、翠耀石狩猎帽（霭灵的杂货店《雷姆利克》）

○料理：阿尔斯塔拼盘（阿尔斯塔的酒馆《向阳亭》）

○带兰迪和缇欧去霭灵泡温泉有小剧情。（需要完成委托“净化污秽的温泉”）

○在米儿香堤的湖畔旅馆《白桦亭》和寇潘对话获得钓场的情报，去葛拉湖周游道桥上钓到“星点鲈”，可以拿去换很不错的饰品。

## 委托

| 委托名称 | 分散的家人 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6500米拉、金刚盾 | | |
| 前往帕尔姆的酒馆《白色小路亭》与奎因兹卿对话接受委托。分别前往米儿香堤的湖畔旅馆《白桦亭》和拉玛尔旧道的休息小屋与奎因兹卿的家人们对话即可。 | | | |

| 委托名称 | 净化污秽的温泉 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6500米拉、还魂胶囊、能够使用上面三个地点的温泉 | | |
| 前往雷灵与魔女妲莉耶对话接受委托。分别前往欧士基里亚斯盆地、米尔香堤小径①和布利欧尼亚岛的地图所示地点进行调查，返回雷灵之后可以选择其中一位队伍角色来一起进行仪式。 | | | |

| 委托名称 | 埃本丘陵的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 6500米拉 | | |
| 打倒埃本丘陵的通缉魔兽“毒液邪虫”。 | | | |

●事情都做完后去梅尔卡巴与盖乌斯对话选择前往目的地。

●剧情后久违地来到来到帕坦古艾贵宾区，和所有人都对话。

○VM 卡片：达卡 ×3（罗伊德）

●回到大厅自动触发剧情。

○进入右边的两个房间有小剧情。

●前往左上的房间触发剧情。

●再次和所有人进行交谈。

○和克萝蒂亚王储对话后可以和她玩“波姆碰”了。

●回到大厅自动触发剧情。

○人物笔记解锁：

亚修：② 14 年前的真相（主线）

艾丝蒂尔：①彷如太阳（主线）

约书亚：①谢谢（主线）

罗伊德：①兄长的身影（主线）

卡西乌斯中将：①黎恩的师兄（主线）

艾莉：①与远亲相会（主线）

克萝蒂亚王储：①以克萝赛的身分（主线）

克萝蒂亚王储：②作风亲民的王储（主线）

露希秘书官：①传说中的副学生会会长（主线）

●剧情后分为 A、B 两组人行动，简单来说就是分成男性组和女性组。

A 组固定成员为黎恩、罗伊德、约修亚、克洛、库尔特、亚修，然后从男性自选成员里选 2 人。

B 组固定成员为艾斯蒂尔、玲、艾莉、缇欧、杜芭莉、悠娜、亚尔缇娜，然后从女性自选成员里选 1 人。

● A 组在帕坦古艾号②中间触发战斗，不用管上方的攻击，干掉地上的敌人就算胜利。之后队伍切换到 B 组，同样也是在帕坦古艾号②中间触发战斗，除了要小心基尔巴特的无视敌我双方技能之外还算好对付。

●两组人走出甲板后各自再分成两组，也就是 4 组人来进行 BOSS 战。

## 宝箱

| 帕坦古艾号 | ①勇气种子；②精灵香 |
|---|---|

### BOSS 破坏兽雷欧尼达斯、陷阱师杰诺、雷克多少校

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 B 组的战斗，只要把所有敌人的 HP 削减至一半后就会结束战斗。

和之前一样，雷克多会使用让我方成员 EP 与 CP 消费量翻倍的号令，得挺过这些回合后再集中精力进行输出。

### BOSS 死线克鲁格、魔弓恩奈雅、刚毅艾奈丝

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 D 组的战斗。

除了要注意雪伦的即死攻击之外就没有其他需要特别注意的了，不过接下来的两场战斗都有 AP 要求，建议多留些 BP 给下一战使用。



### BOSS 根源玛利亚贝尔、小丑坎帕尼拉、战鬼谢莉

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 C 组的战斗。

AP 条件是把所有敌人的 HP 都削减至一定程度，成功的话 AP+3。

由于胜利条件本身就是把玛利亚贝尔的 HP 削减至一半，所以先集中精力去对付小丑和夏莉，等他们被打退场后再去对付玛利亚贝尔。

### BOSS 赛德利克皇太子、猎兵王佣兵王路嘉、铜之盖欧尔格

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 A 组的战斗。

AP 条件是把所有敌人的 HP 都削减至一定程度，成功的话 AP+3。

这里的战斗胜利条件是塞德里克的 HP 减至一半以下，所以优先对付路嘉与乔治。战斗里塞德里克还会使用让我方输出的伤害减半的号令，在号令结束之前尽量使用魔法来回复或者强化角色以拖延时间，号令结束后再进行攻击。

# 第 III 部 狮子时刻～闪光的行踪～

## □8/27

●自动来到卡雷贾斯 II，与所有头上有红色“！”的人对话。

○人物笔记解锁：奥利巴特皇子、托瓦尔、亚尔赛德子爵、贝琪、琳黛、薇薇、孟亨、桃乐丝、肯尼斯、敏特

妙婕：②决起军主帅的觉悟（主线）

奥蕾莉亚将军：①决起军旗下（主线）

施密特博士：①为达目的（主线）

雷克多少校：①王立学园的友人（主线）

雪拉紫德：①《银闪》（主线）

穆拉中校：①库尔特的哥哥（主线）

米海尔少校：①看顾那家伙（主线）

派崔克：①既然身为朋友（主线）

菲莉丝：①好友的彷徨（主线）

帕布罗：②最棒的飞行艇（在甲板和帕布罗对话）

○和雪拉对话有小剧情。

○调查 3F 的浴室有小剧情。

○在 2F 和艾玛对话后可以和她玩“波姆碰”了。

○在工房里可以买到核心回路“精皇”。

○ VM：圣骑士（卡雷贾斯 II 3F 的杜芭莉）

○礼物：黑银识别牌（卡雷贾斯 II 2F 的武器 · 交换商店《纳因瓦利》）、蓬松柔软甜甜圈抱枕（卡雷贾斯 II 2F 的贝琪商会）

○书籍：《传说中的天选之人 · 下卷》（卡雷贾斯 II 2F 的贝琪商会）

●对话完毕后前往 4F 甲板和奥利维特对话继续主线。

●这次出战成员为新旧VII班全员与瑟蕾奴。进入月灵窟的最深处

的月之灵场触发剧情。

●进入月之灵窟后需要选择队员，固定成员为黎恩、瑟蕾奴、艾玛和尤西斯，然后从新旧VII版里再选 4 人。

●迷宫的障壁需要打掉石头来解除。来到途中触发 BOSS 战。

## BOSS 深渊克洛提德

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

由于是魔女，所以使用的战法也以魔法为主，活用艾玛的号令来吸收她的魔法攻击就不会担心造成的伤害。HP 下降至一半之后会进入高扬状态，而且会使用 S 战技来攻击，这时候就需要用到防护阵之类减少伤害的号令。

〇人物笔记：

艾玛：②母亲的遗志（主线）

●战后继续前进来到祭坛入口前触发 BOSS 战。

## BOSS オ-レリア奥蕾莉亚分校长

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

《闪 3》里用过分校长的读者都知道这位人类最强之一的威力……

她的战技基本都是范围类高伤害，我方要么给全员附带心眼状态，要么使用减少伤害的战技来应战。HP 减少至一半后会进入高扬状态，而且在使用提升自己攻击力的战技后就会发动 S 战技，没有做好准备的话会相当吃力。

〇人物笔记：

奥蕾莉亚将军：②最强的“主将”（主线）

●前进至祭坛后经过回复装置就是该迷宫最后的 BOSS 战。

## BOSS 灼兽罗赛莉亚

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

开战后会一直进入炎伤状态，再加上它会使用附带混乱的战技，开战前最好准备一些防止异常状态的饰品。HP 减少至一半以下后会发动 S 战技，利用号令来减少伤害就不会有太大威胁。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 月之灵场 | ①勇气灵魂；②极光衣；③还魂胶囊；④试练宝箱：艾玛&亚莉莎（艾玛的指令强化）；⑤白银狼R；⑥幻月靴；⑦龙神香 |

●剧情后自动返回卡雷贾斯 II。解锁欧尔迪斯周边的街道，在这次探索里可以使用托娃的号令，如果队伍里有艾玛的话还能够使用瑟蕾奴的号令。

●前去终端调查委托。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为 5 点（做委托的话能增加 1 点），可以进行羁绊事件的角色有：莎拉（有人物笔记）、妙婕（有人物笔记）、盖乌斯（有人物笔记）、托娃（有人物笔记）、劳拉、库尔特（有人物笔记）、艾尔芬、瑟蕾奴。

〇人物笔记：

黎恩：②《黑之骑神》（主线）

亚尔缇娜：②姐姐（主线）

绯之罗赛莉亚：①《带翼灼兽》（主线）

瑟蕾奴：②罗赛的继承者（主线）

莎拉：①故乡的旗帜（羁绊事件）

妙婕：③双亲遗留之物（羁绊事件）

盖乌斯：②名为诺尔德的立足之处（羁绊事件）

库尔特：②罗兰双剑（羁绊事件）

托娃：①献上花朵（羁绊事件）

玛雅：①父女冲突（完成委托“父女间的认真对决”）

露伊洁：①主计科少女组（完成委托“处理通讯问题”）

塔琪安娜：①培养胆量（完成委托“处理通讯问题”）

卡艾拉少尉少尉：①海克力士（完成委托“保护海克力士”）

孟亨：①广播剧（完成委托“第二次参与广播剧演出”）

汤玛斯：②最终卷（完成委托“记者尼尔森的采访”）

菲：②园芸（完成委托“第二次参与广播剧演出”后在卡雷贾斯 II 2F 和菲对话）

桑蒂：①皇子的表妹（在卡雷贾斯 II 4F 和奥利维特对话）

琳黛：①药学老师（在卡雷贾斯 II 2F 和琳黛对话）

古斯塔夫：①作为室友（在卡雷贾斯 II 2F 和古斯塔夫对话）

肯尼斯：①钓师的观点观点（南沙萨兰特街道的演习地迹的肯尼斯）

〇进入 3F 澡堂可以拿到队伍成员的泡澡换装，想要拿完所有人的话就多泡几次吧。（奥利维特有时候乱入的话还能拿到他的泡澡换装）

〇在 3F 的训练室里和杜芭莉对话就能进行战斗训练了。

〇和提姮对话后就能和她玩“波姆碰”了。

〇书籍：《帝国时报 · 第 8 号》（卡雷贾斯 II 的贝琪商会）、《3 与 9 · 第 8 卷》（圣特亚克的侯爵邸的露希秘书官）

〇 VM 卡片：基诺 ×3（卡雷贾斯 II 1F 的尤西斯）、雷葛那 ×3（埃本丘陵的卡艾拉少尉特务少尉，需要完成委托“保护海克力士”）、瓦尼许 ×3（利弗斯的雪拉）

〇失落魔法：奥罗斯海岸道①海滩的基伐古利夫，掉落失落魔法“星杯复活术”。



〇钓鱼：奥罗斯海岸道②、埃本丘陵

〇照片：奥罗斯海岸道②的海蚀洞。

〇礼物：高阶护目镜（欧尔迪斯的克莱斯特商场《RF 商店》）、白羊挂坠（欧尔迪斯 · 北侧大道的《史特劳斯工房》）、拉克里玛耳环（欧尔迪斯 · 港湾区的《胜地庭院》）、魅惑香氛（拉克威尔的赌场《亚莉夏》）

〇料理：香味凯萨莎拉（利弗斯的面包咖啡馆《卢圣特》）、狂野烧烤（欧尔迪斯 · 北侧大道的巴尔特罗肉摊）

〇带亚莉莎、菲、艾玛、劳拉、莎拉去霭灵泡温泉有小剧情。

〇在圣特亚克 · 贵族街的侯爵邸有小剧情。

〇在欧尔迪斯 · 公爵家城馆有小剧情。

〇在欧尔迪斯 · 港湾区的船员酒吧《米兰达》和雷克罗德 II 世对话获得奥罗斯海岸道新钓鱼点的情报，前往奥罗斯海岸道②钓鱼后能去兑换饰品。

## 委托

| 委托名称 | 保护海克力士 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、焰星铃 | | |
| 前往欧尔迪斯·商业地区的《绣球花饭店》与卡艾拉少尉少尉对话开始委托。任务期间盖乌斯或者艾玛会成为固定队员。前往埃本丘陵触发2次战斗后打倒敌人即可完成任务。 | | | |

| 委托名称 | 第二次参与广播剧演出 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、刻界铃 | | |
| 到利弗斯的和孟亨对话开始委托。分别去找利弗斯第 II 分校宿舍的艾德儿、卡雷贾斯 II 甲板的薇薇、卡雷贾斯 II 2F的桃乐丝、霭灵的宿酒场《月影亭》的贝莉尔，之后自动触发剧情。剧情选择“以反差极大的口吻提出条件”、“努力找回自我后继续对话”、“带着一点哀愁再跟诺因确认一次”、“拔出亦以平静的口吻举起魔剑”。 | | | |

| 委托名称 | 葛拉湖周游道的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、羁绊点数+1 | | |
| 打倒葛拉湖周游道的通缉魔兽“猛毒岩龙”。 | | | |

| 委托名称 | 记者尼尔森的采访 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、金耀珠 | | |
| 在拉玛尔旧道的休息小屋和尼尔森对话开始委托，之后选择“德莱凯尔斯皇帝在战后进行的改革”、“诺森比亚《盐桩》”、“来自大陆东方的移民”即可。 | | | |

| 委托名称 | 处理通讯问题 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、石化之刃III | | |
| 在卡雷贾斯 II 的甲板和瓦莱丽对话开始委托。前往奥罗斯海岸道①和露伊洁对话，继续前进后触发2次战斗。然后前往米尔香堤小径②和塔琪安娜对话，继续前进又有2次战斗，战后继续剧情。 | | | |

| 委托名称 | 父女间的认真对决 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 7000米拉、玉藻 | | |
| 在卡雷贾斯 II 1F和玛雅对话接受委托，依次选择“诱导至高处”、“利用地势之利进行奇袭”和“边支援玛雅边进行掩护”。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 奥罗斯海岸道① | ①炎伤之刃III；②EP填充剂IV；③七圣剑R；④U物质×5 |
| 奥罗斯海岸道② | ①全回复药；②7属性耀晶石碎片×150；③试练宝箱：黎恩&亚莉莎&菲&尤西斯（黎恩的号令突击阵《烈火》改强化）；④圣灵药·改；⑤神盾（核心回路） |
| 埃本丘陵（委托“保护海克力士”） | ①银质幸运符；②7属性耀晶石碎片×150；③破盾之牙III；④U物质×5 |

●事情办完后前往阿格里亚旧道的龙灵窟，剧情后选择进攻的成员，固定人员为黎恩、亚莉莎、安洁莉卡、莎拉、缪泽，外加 3 位自选成员。

## □8/28

●剧情后自动进入卡冈都亚级飞行要塞，开局就有一场强制战。

●来到左上的位置后从机库右下的通风管爬到地图右上的区域，一路前行到回复装置前，继续前进就是 BOSS 战。

### BOSS 爱蜜莉、泰雷莎

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

出战成员只有亚莉莎和安洁莉卡，如果平时不常用的话就用回复装置的商店功能给两人配好装备。

艾米丽等人的主要攻击手段是模仿和射击，及时解除驱动就成了。

〇解锁人物笔记：爱蜜莉少尉、泰雷莎少尉。

●来到要塞通路，需要到地图右上打开开关才能继续前进。回复装置后是 BOSS 战和骑神战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 卡冈都亚级飞行要塞·船舱 | ①力量药水 II ×1、守护药水 II ×1、心灵药水 II ×1；②闪耀天敌SR；③精灵香 |
| 卡冈都亚级飞行要塞·通路 | ①勇气种子；②破剑之牙III；③还魂粉 |

### BOSS 死线克鲁格、铜之盖欧尔格

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

优先干掉旁边的两个杂兵，然后集中火力攻击战技与 S 战技都有即死效果的雪伦，如果火力不足的话建议准备一些抗即死的饰品。乔治则会一直召唤杂兵，可以考虑事先给后卫装备上魔法攻击吸收 EP 的主回路或者副回路然后使用大范围魔法来清屏。两人的 HP 在一半以下时会发动 S 战技，记得做好防御工作。



### BOSS 魔煌机兵利维坦

出战机体为瓦利玛和新VII班成员（如果没有其他新VII班成员的话默认妙婕出战）。

通常状态：攻击手臂

背部武装面朝全员的蓄力状态：攻击身体

左半身向前、腰部下落的蓄力状态：攻击腿部

双手双脚伸展的蓄力状态：攻击腿部

上半身前屈的蓄力状态：攻击身体

●剧情后自动回到卡雷贾斯 II，这次的固定队员为黎恩、菲、克洛、盖乌斯、亚修，外加 3 位自选成员。

〇人物笔记：

亚莉莎：①与家人的对峙（主线）

安洁莉卡：②捉到了喔（主线）

乔治：①一起到最后（主线）

雪伦：①家人（主线）

施密特博士：②徒弟们的结局（主线）

薇薇：①不按常规的记者（在卡雷贾斯 II 2F 和薇薇对话）

瓦莱丽：①看护师的素质（在卡雷贾斯 II 2F 和瓦莱丽对话）

桃乐丝：①嗜好之师（在卡雷贾斯 II 2F 和桃乐丝对话）

史塔克：①经常能力的成长（在卡雷贾斯 II 2F 和史塔克对话）

维因：①同样认真（在卡雷贾斯 II 2F 和维因对话）

〇 VM 卡片：半兽人（卡雷贾斯 II 4F 的莎拉）

〇在卡雷贾斯 II 3F 的澡堂触发小剧情。

●准备好之后前往哈梅尔，进入龙之灵场。

●龙之灵场的攻略方法和之前的灵场一样，找开关来打破屏障就行了。

●在左右两边各有一场 BOSS 战。

### BOSS 破坏兽雷欧尼达斯

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

由于对手只有一人所以没什么威胁，使用魔法作为主攻比较有效率。

HP 降至一半以下后会使用 S 战技。

### BOSS 陷阱师杰诺

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

在战斗里会召唤地雷，如果想要达成战斗手册全收集的话最好是在他召唤出地雷后再使用高伤害的攻击。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 龙之灵场 | ①试练宝箱：盖乌斯&尤西斯（盖乌斯的指令强化）；②热情紧身裤；③白夜衣；④龙神香；⑤悠然披肩；⑥修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；⑦赤日の靴；⑧还魂胶囊；⑨青龙刃 |

●继续前进来到祭坛，之后是 BOSS 战和骑神战。

### BOSS 猎兵王佣兵王路嘉

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

开场后不久就会使用 S 战技，在此之前做好防御工作，如果队伍里有亚尔缇娜的话直接使用亚尔缇娜的号令来防御。此外还要小心他附带气绝效果的攻击，如果手上没有足够的饰品来预防的话就多准备些道具。

HP 降至一半和四分之一的时候会进入一次高扬状态来使用 S 战技。

## BOSS 紫之骑神赛克托

通常状态：攻击身体

右手水平持剑的蓄力状态：攻击手臂

用拿枪的姿势拿剑的蓄力状态：攻击头，这个蓄力是全体攻击附带减防效果，建议打断。

双手握住武器的蓄力状态：攻击手臂，这个蓄力是全体攻击附带延迟效果，建议打断。

## □8/29

●雪伦加入队伍，这一阶段的探索能够使用爱丽榭和艾尔芬的号令。瓦利玛的 HP 上限提升 5 万。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为 5 点(做委托的话能增加 1 点)，可以进行羁绊事件的角色有：悠娜、杜芭莉、亚尔缇娜、亚莉莎、菲、艾玛、亚修（有人物笔记）、克洛（有人物笔记）、爱丽榭（需要完成委托“霭灵之里解放作战”）。

〇人物笔记：

菲：③父亲（主线）

克洛：②赎罪（羁绊事件）

亚修：③约翰和米格尔（羁绊事件）

维因：②战胜自己（完成委托“不屈不挠地钻研”）

席德尼：①男生的责任（完成委托“找寻药材”）

凯利：②内在的强悍（完成委托“找寻药材”）

阿加特：②救援作战（完成委托“霭灵之里解放作战”）

蕾欧诺拉：②海上猎兵（完成委托“炽烈对决”）

雨果：②背负商会（完成委托“来自凯 & 提莉雅的委托”）

古斯塔夫：②身为技师（在卡雷贾斯 II 4F 和古斯塔夫对话）

贝琪：①对手的动向（在卡雷贾斯 II 2F 和贝琪对话）

艾尔芬皇女：②祈祷父亲恢复（进入欧尔迪斯 · 贵族街的公爵家城馆）

露希秘书官：②公国的选择（进入欧尔迪斯 · 贵族街的公爵家城馆）

菲莉丝：②支援物资（在西拉玛尔街道的演习地迹与菲莉丝对话）

爱蜜莉少尉：①弟弟雷文（在利弗斯的面包咖啡馆《卢圣特》和雷文对话）

〇在卡雷贾斯 II 3F 和盖乌斯对话后可以和他玩“波姆碰”。

〇卡雷贾斯 II 3F 的训练室能够进行 LV2 的训练了。

〇 VM 卡片：巴梅得 ×3（卡雷贾斯 II 2F 的雪伦）

〇礼物：心愿星铃铛（卡雷贾斯 II 2F 的贝琪商会)、黄金手镯（卡雷贾斯 II 2F 的武器 · 交换商店《纳因瓦利》）

〇书籍：《帝国时报 · 第 9 号》（卡雷贾斯 II 2F 的贝琪商会）

〇照片：朗格多克峡谷 · 北部

〇带尤娜、妙婕、亚尔缇娜和提妲去霭灵泡温泉有小剧情。

〇在欧尔迪斯 · 贵族街的公爵家城馆有小剧情。



### 委托

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 来自凯&提莉雅的委托 | AP | 3+2 |
| 奖励 | 8000米拉、圣界铃 | | |
| 到阿尔斯塔的凯&提莉雅的家与凯或提莉雅对话接受委托。在城镇里和所有头上有绿色“！”的群众对话后返回凯&提莉雅的家，然后分别选择“行动太过巧合”、“背后有人操控”、“除此之外的目的”和“玛提姆镇长”。最后与凯或者提莉雅对话开始作战触发战斗，战斗胜利后完成委托。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 峡谷·北部的通缉魔兽 | AP | 3 |
| 奖励 | 8000米拉、羁绊点数+1 | | |
| 打倒朗格多克峡谷·北部的通缉魔兽“异魔叶德”。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 霭灵之里解放作战 | AP | 4 |
| 奖励 | 8000米拉、武神珠、羁绊点数+1 | | |
| 使用地图移动进入霭灵触发剧情，然后通过埃本丘陵或者伊斯米亚大森林的传送石开始委托。队伍固定为黎恩、阿加特、兰迪、缇欧、提妲，奥利维特同行。在村子各处触发战斗后来到广场触发BOSS战，战后完成委托。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 不屈不挠地钻研 | AP | 3+2 |
| 奖励 | 8000米拉、雷神珠 | | |
| 在卡雷贾斯 II 3F靠近维因和洁西卡开始委托。之后需要操作维因和洁西卡来与杜芭莉和劳拉战斗，开局先用洁西卡的魔法来给我方两人附上心眼状态，之后再用战技慢慢磨就行了，只要保证心眼状态没有结束就没有太大难度，HP告急的话就让维因使用回复魔法。战斗胜利的话AP+2。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 炽烈对决 | AP | 3+2 |
| 奖励 | 8000米拉、寂静之蓝、学院指定泳装×5、黎恩·教官泳装 | | |
| 前往欧尔迪斯·港湾地区的船员酒吧《米兰达》和米兰达对话，然后去中间的码头开始委托，内容是进行游泳比赛，胜利后AP+2，失败的话可以重新挑战。 | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 找寻药材 | AP | 4 |
| 奖励 | 8000米拉、还魂粉、勇气种子、精灵香 | | |
| 在卡雷贾斯 II 的3F与史塔克对话接受委托。分别前往哈梅尔废道①和帕尔姆间道②找到凯利与席德尼，两个地方各有一场战斗，战斗胜利后完成委托。 | | | |

### 宝箱

| | |
|---|---|
| 朗格多克峡谷·北部 | ①7属性耀晶石碎片×150；②试练宝箱：亚莉莎&雪伦（亚莉莎的指令强化）；③恶梦之刃III |

●事情都办完后去卡雷贾斯 II 4F 和奥利维特对话前往星之灵场。

●固定成员为黎恩，然后从悠娜、库尔特、妙婕、亚莉莎、劳拉、马奇亚斯、菲、莎拉和雪伦里选 5 个人作为队友。

〇人物笔记：

敏特：①长笛吹奏者（在欢乐街的爵士酒吧《加兰特》和敏特对话）

约纳：①天才骇客（在中央广场的旧特务支援课和约纳对话）

缇欧主任：①得心应手（在中央广场的旧特务支援课和缇欧对话）

孟亨：②名导播（在东侧大道的龙老饭店和孟亨对话）

晶歌：②锻炼修行的成果（在东侧大道的交换商店《纳因瓦利》和晶歌对话）

〇礼物：绮罗胸针（欢乐街的赌场《巴鲁卡》)、苍银口琴（欢乐街的古董店《伊美黛》)、星珠耳环（东侧大道的克洛斯贝尔商工组合)、光芒十字架（东侧大道的交换商店《纳因瓦利》）

〇料理：热腾腾焗烤笔管面（中央广场的咖啡厅《温赛特》)、过瘾麻婆豆腐（东侧大道的龙老饭店）

〇书籍：《如果能够说再见 · 下卷》（东侧大道的交换商店《纳因瓦利》)、《3 与 9 · 第 9 卷》（西侧大道的珊蜜）

〇在烘焙坊《摩尔吉》和罗伊德对话有小剧情，然后去欢乐街长椅上找到贝奈特对话，剧情后能够获得终极威风 ×4。

〇在港湾区广场有小剧情。

〇 VM 卡片：葛里翁 ×3（港湾区 · 黑月贸易公司的曹支社长）

### 委托

| | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | 地下区域X区块的通缉魔兽 | AP | 3 |
| 奖励 | 8500米拉 | | |
| 打倒地下区域X区块①的通缉魔兽“异次元多腕球妖”。 | | | |

●探索完之后回到剧团《彩虹》和艾略特对话开始练习公演。

●推进剧情后需要选择第二天行动的成员，固定队员为黎恩、劳拉、库尔特、马奇亚斯、雪伦和 3 位自选队员，无法选择亚尔缇娜和艾略特。

## □8/30

〇人物笔记：

艾略特：③演奏兼总导演（主线）

深渊克洛提德：②歌姬的再访（主线）

修莉：②星姬（主线）

●自动来到兰花塔，进入下层中枢，途中的那些障壁需要绕到下层外围来打开。

●乘坐电梯来到中层，需要绕

着中层外围来到 3 个中层中枢地区解除 3 个开关，解除完毕后返回电梯处就能来到上层。

●在上层楼梯中央有回复装置，准备好防止火伤的装备后继续前进触发 BOSS 战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 兰花塔·下层中枢 | ①圣灵药·改；②7属性耀晶石碎片×150；③白鹰铠甲；④银发·雪伦 |
| 兰花塔·下层外围 | ①EP填充剂IV；②全回复药；③U物质×5；④天狼腿甲；⑤7属性耀晶石碎片×150 |
| 兰花塔·中层外围 | ①力量药水 II ×1、守护药水 II ×1、心灵药水 II ×1；②U物质×5；③白虎刃；④全回复药；⑤破灵之牙III；⑥勇气种子；⑦圣灵药·改；⑧深邃之黄 |
| 兰花塔·上层中枢 | ①还魂粉；②精灵香 |

### BOSS 亚尔赛德子爵、魔人马克邦

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

事先准备好防止火伤的装备的话马克邦的炎伤状态战技就没这么夸张了，但是开局后的高伤害攻击会直接让我方成员陷入濒死状态，最好马上使用号令或者配合黎恩的“绝唱阵”来马上使用回复魔法。让前卫成员附加上心眼状态来吸引火力，然后让装备上“精后”的主回路或者副回路的艾玛或者妙婕来主攻是最保险的做法。如果没有带魔法型后卫的话也可以依靠装备了“愤怒”回路的菲来堆回避率进行回避反击战。

两人的 HP 减至一半以下后会使用 S 战技，维克特的 S 战技会让我方成员的能力加成效果全部消失，而马克邦的 S 战技会让我方成员陷入劫炎状态，该状态无法靠饰品来防御，需要马上用道具或者魔法来回复。

●来到屋顶触发剧情，然后自动来到卡雷贾斯 II。

●队伍固定成员为黎恩、克洛、杜芭莉、悠娜外加 4 位自选成员。

〇人物笔记：

劳拉：③超越父亲（主线）

穆拉中校：②破血显正之剑（主线）

亚尔赛德子爵：①父与女（主线）

露伊洁：②工程师父亲（在卡雷贾斯 II 4F 与露伊洁对话）

瓦莱丽：②给故乡勇气（在卡雷贾斯 II 2F 和瓦莱丽对话）

桃乐丝：②贫血（在卡雷贾斯 II 2F 和桃乐丝对话）

〇 VM 卡片：灾祸 ×3（卡雷贾斯 II 3F 的克洛）

〇在卡雷贾斯 2F 和亚尔缇娜对话后能和她玩“波姆碰”。和她玩 VM 的话可以获得生命露水、力量露水、守护露水、魔力露水、心灵露水各 3 个

〇在卡雷贾斯 3F 的浴室有小剧情。

〇在圣乌尔斯拉医科大学和招待所＆旅社《雷库切》的肯尼斯对话后医院的周边出现新的钓鱼点，钓上鱼后可以拿去兑换饰品。

〇在圣乌尔斯拉医科大学屋顶有小剧情。

※ 星灵窟的试练宝箱这时候可以去挑战了。



●事情办完后前往艾鲁姆湖湿地①带来到星之灵场。

〇钓鱼：艾鲁姆湖湿地①

●星之灵场的攻略方法与龙之灵场相差无几，途中的障壁需要攻击机关来打开，然后在迷宫两个地方触发 BOSS 战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 艾鲁姆湖湿地① | ①朱雀刃；②勇气灵魂；③7属性耀晶石碎片×150；④大回复术SR |
| 星之灵场 | ①还魂胶囊；②黑豹铠甲；③圣灵药·改；④独角腿甲；⑤修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；⑥U物质×5；⑦翠耀珠；⑧龙神香；⑨试练宝箱：悠娜&亚修&艾略特&兰迪（悠娜的指令强化） |

### BOSS 魔弓恩奈雅

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

首先需要打倒两个杂兵才能让恩奈雅上场，而且在它们登场期间恩奈雅还会发动掩护攻击。为了节省 CP，这里直接让装备了“精后”的法师来个全屏魔法搞定。

恩奈雅比较棘手的是她那附带混乱效果和石化效果的战技，事先最好进行预防工作。而且她会一直处于 SPD 上升和每回合回复 HP 的状态，长期战的话肯定会很费神，所以建议压好血线后一口气解决。她的 HP 降至一半以下后不会使用 S 战技，但是会在进入高扬状态后进行 3 次连续攻击。

### BOSS 刚毅艾奈丝

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

同时上场的还有 2 个杂兵，优先将它们解决掉。

和恩奈雅一样，艾奈丝会一直处于 SPD 上升的状态。而且在使用了战技“秩序之盾”后会防御物理攻击并且每回合回复 HP，所以战线主要还是以魔法为主来进行攻击。

●前往祭坛触发 BOSS 战和骑神战。

### BOSS 钢之雅里安洛德

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

开场后马上给我方成员附加上心眼状态来提升回避率，阿瑞安赫德的战技会让我方的强化效果消失，惟一保险的就是尽量保持心眼状态来减少受到伤害的机会。

HP 减至一半以下后她会使用 S 战技来攻击。除此之外还会使用无限接近全屏范围的魔法来攻击，魔法的效果是让我方成员随机陷入异常状态，所以在看到阿瑞安赫德进行咏唱的时候立刻想办法打断，否则会夜长梦多。

### BOSS 银之骑神亚格里昂

通常状态：攻击手臂。

右手持枪并且左半身向前的蓄力状态：使用战技。

两手持枪的蓄力状态：攻击手臂。

右手持枪并且身体正面朝向我方成员：攻击头。

## 前日谈
## 至少对这个夜晚发誓

### □8/31

●剧情后自动来到米修拉姆。

●羁绊剧情的形式和《闪轨 3》差不多，使用 MWL 特别券来邀请对象去游乐设施玩耍，如果好感度达到最高的话就能触发最终羁绊剧情。如果女性角色（杜芭莉、瑟蕾

奴除外）的爱心有 2 颗的话，在最终羁绊剧情的最后还会触发特别羁绊，所有可攻略的女性角色特别羁绊分别对应一个奖杯。

一周目时 MWL 特别券的数量为 5 张，与托瓦尔进行 VM 对战、钓鱼钓到“虹鳟鱼”送给海边的猫伊丽莎白（在附近的钓鱼点就能钓到）、完成委托、触发完卡西乌斯的主线剧情后观看安敦与雪伦的小剧情会分别额外获得 1 张，最终总共能获得 9 张券。

游玩设施和可以邀请的角色分别有：

摩天轮：所有人

鬼屋：所有人

湖畔沙滩的原创饮料：托娃、艾玛、劳拉、盖乌斯、马奇亚斯、妙婕、库尔特。

湖畔沙滩的放烟花：悠娜、亚尔缇娜、菲、杜芭莉、艾尔芬、亚修、尤西斯。

镜之城：亚莉莎、莎拉、爱丽榭、瑟蕾奴、克洛、艾略特。

●在餐厅《幸运》和卡西乌斯对话，然后去波止场和瓦利玛对话。

〇人物笔记：

米莉亚姆：②虽然是意念体（主线）

乔治：②三号徒弟的身分（主线）

绯之罗赛莉亚：②与老友诀别（主线）

神速杜芭莉：②与主人分别（主线）

莎拉：②酒量对决（完成委托“抛开情义的酒量对决”）

亚尔缇娜：③游泳社友情（在游憩区和亚尔缇娜对话）

提妲：②焦急（在游憩区和提妲对话）

敏特：②多余的推波助澜（在游憩区的小剧情）

托瓦尔：①劳碌命（在游憩区和托瓦尔对话）

贝琪：②冤家（在伴手礼·珠宝《仙度瑞拉》和贝琪对话）

菲欧娜：①交往对象（在伴手礼·珠宝《仙度瑞拉》和菲欧娜对话）

薇薇：②记者生涯结束（在餐厅《幸运》和薇薇对话）

玛雅：②这里是天国（在餐厅《幸运》和玛雅对话）

派崔克：②从少爷毕业（在《翠雀饭店》和派崔克对话对话）

泰雷莎少尉：①独立游击部队（在《翠雀饭店》和泰雷莎少尉对话）

琳黛：②两人的波长（在波止场和琳黛对话）

肯尼斯：②四处钓鱼之旅？（在波止场的小剧情）

尤西斯：②在这样的夜里（在湖畔沙滩的小剧情）

马奇亚斯：③青梅竹马派提利（在 MWL·入口广场和马奇亚斯对话）

兰迪：②米雷优（在 MWL·摩天轮前和兰迪对话）

托娃：②学长姐 4 人组（MWL·摩天轮前的小剧情）

缇欧主任：② Enjoy 咪西!（MWL·摩天轮前的小剧情）

艾丝蒂尔：②布莱特家（在 MWL·镜之城前和艾斯蒂尔对话）

文森：②恋爱的苦恼（在 MWL·镜之城前和文森对话）

布莱希特：①艾伦的诅咒（在 MWL·镜之城前台和布莱希特对话）

洁西卡：②小试身手（在 MWL·恐怖云霄飞车前和洁西卡对话）

〇书籍：《椰子竹叶猫传奇·下卷》（伴手礼·珠宝《仙度瑞拉》）、《克洛斯贝尔时报周刊特别号》（伴手礼·珠宝《仙度瑞拉》）

〇礼物：金曜石手环（伴手礼·珠宝《仙度瑞拉》）

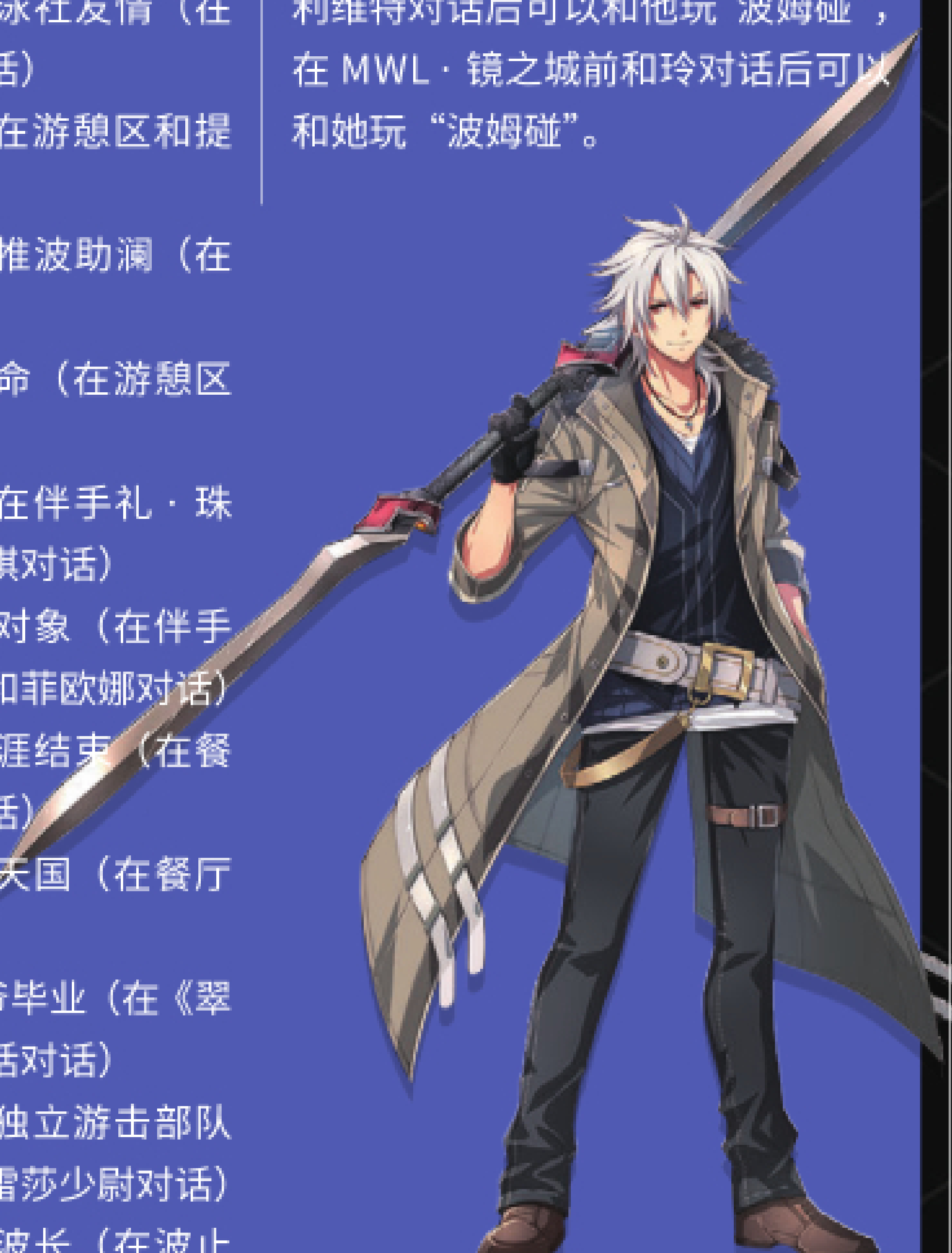
〇料理：帝国茶（餐厅《幸运》）

〇 VM 卡片：丹拓克 ×3（餐厅《幸运》的卡西乌斯）、圣灵（湖畔沙滩的米莉安）

〇照片：湖畔沙滩的海滩、摩天轮前的桥上

〇在游憩区和托瓦尔玩 VM 的话可以拿到饰品“迅捷机芯 V”。

〇在 MWL·摩天轮前广场和奥利维特对话后可以和他玩“波姆碰”，在 MWL·镜之城前和玲对话后可以和她玩“波姆碰”。



## 委托

| 委托名称 | 抛开情义的酒量对决 | AP | 4 |
| --- | --- | --- | --- |
| 奖励 | 9000米拉、MWL特别券+1 | | |
| 在湖畔沙滩和莎拉对话后开始委托，之后分别去找湖畔沙滩的塞茜尔、游憩区的露希秘书官、餐厅《幸运》的杜芭莉和罗赛莉亚、《翠雀饭店》的艾德儿和奥蕾莉亚、MWL摩天轮前的雪拉，找完人自动触发剧情之后委托结束。 | | | |

●使用了 3 张 MWL 特别券后会触发和卡西乌斯的剧情，去餐厅《幸运》和卡西乌斯对话触发战斗。由于剧情之后米修拉姆里的个别角色所在位置会发生变化，想做收集的话建议先把整个乐园都跑一遍后再来和卡西乌斯对话。



### BOSS？？？

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

剧情战，内容是让黎恩使用所有战技（不包括 S 战技），剧情后会自动解锁 S 战技“奥义·无仞剑”，发动“奥义·无仞剑”即可结束战斗。

〇人物笔记：

黎恩：③迈向奥传（主线）

卡西乌斯中将：②传承奥义的尝试（主线）

雪伦：②无论是怎样的自己（在湖畔沙滩的小剧情）

〇在游憩区与玛莉教官和马卡洛夫教官对话有小剧情。和汤玛斯副长等人对话也有小剧情。

〇在餐厅《幸运》和菲欧娜对话有小剧情。

〇在《翠雀饭店》和施密特博士以及渥雷斯准将、奥蕾莉亚对话有小剧情。

〇在湖畔沙滩有雪伦和安敦的小剧情，之后去和安敦对话 MWL 特别券 +1。

〇在 MWL·摩天轮前与奥利维特和缪拉对话有小剧情。

〇在 MWL·镜之城前和文森对话有小剧情。

〇在 MWL·镜之城前台和布莱希特等人对话有小剧情。

●事情都做完后打开 ARCUS II 结束今天的行程。

〇人物笔记：

克蕾雅少校：①不要原谅我（结束行程时触发小剧情，从湖畔沙滩前往艾鲁姆湖湿地触发剧情）

## 最终幕 花逝于火焰彼方

### □9/1

●从这里开始，当尤西斯在队伍里的时候就能够使用米莉安的号令了。

●解锁星见之塔等地区可以进行探索。

〇人物笔记

奥利巴特皇子：①表明心迹（主线）

雪拉紮德：②求婚（主线）

史塔克：②身为小弟（完成委托“相隔十年的师徒对决”）

约书亚：②抛下忧愁（完成委托“哈梅尔的异界化”）

乔丝特：②作为卡普亚家一员

（完成委托“哈梅尔的异界化”后和乔丝特对话）

奥利巴特皇子：②母亲爱丽儿（完成委托“阿尔斯塔丰收节”）

桑蒂：②丰收节（完成委托“阿尔斯塔丰收节”）

艾莉：②母黛安娜（完成委托“找寻戴安娜老板”）

罗伊德：②复活の特务支援课（完成委托“找寻戴安娜老板”）

布莱希特：②并非守护（完成委托“说服艾伦”）

艾伦准尉：②和你一起（完成委托“说服艾伦”）

琪雅：②隐藏的因果（触发委托“大地圣兽的试练”）

托瓦尔：②圣兽的考验（完成委托“大地圣兽的试练”）

爱丽榭：②哥哥的归来（在卡雷贾斯 II 4F 和爱丽榭对话）

盖乌斯：③故乡的家人（在卡雷贾斯 II 4F 和盖乌斯对话）

米海尔少校：②身为教官（在卡雷贾斯 II 4F 和米海尔少校对话）

席德尼：②春天来了？（在卡雷贾斯 II 3F 和席德尼对话）

亚尔赛德子爵：②祖先的记忆（在卡雷贾斯 II 3F 和亚尔赛德子爵对话）

塔琪安娜：②文艺杂志（在卡雷贾斯 II 2F 和塔琪安娜对话）

雷克斯：②记者的战斗（在卡雷贾斯 II 2F 和雷克斯对话）

玛格丽特：②双面玛格丽特（在卡雷贾斯 II 2F 和玛格丽特对话）

弗雷迪：②弗雷迪招牌料理（在卡雷贾斯 II 2F 和弗雷迪对话）

菲欧娜：②希望的演奏会（在圣特亚克·贵族街的侯爵家城馆与菲欧娜对话）

奈特哈尔中校：②学生们（北沙萨兰特街道②的小剧情）

蕾恩：②另一个家（东克洛斯贝尔街道①的小剧情）

贝莉尔：②最后的启示（在第 II 分校的屋顶和贝莉尔对话）

艾德儿：②支援食粮（第 II 分校本校舍 1F 的小剧情）

罗西努：②孩子们的笑容（在利弗斯和罗西努对话）

弗利兹：②与毕业生一起（在乌尔斯拉小径·旧演习地和弗利兹等人对话）

艾妲：②作为总校学生（在乌尔斯拉小径·旧演习地和弗利兹等人对话）

爱蜜莉少尉：②袋棍球社的羁绊（在乌尔斯拉小径的德弗林格号 3 号车和菲莉丝等人对话）

泰雷莎少尉：②作为前副社长（在乌尔斯拉小径的德弗林格号 3 号车和菲莉丝等人对话）

记者格蕾丝：②弗利兹赏（在克洛斯贝尔市·东侧大道的宿酒场《龙老饭店》和记者格蕾丝对话）

约纳：②后方支援（克洛斯贝尔的地下区域 X 区块·端末室小剧情）

卡艾拉少尉少尉：②与黑月交涉（在克洛斯贝尔·港湾区的黑月贸易公司和卡艾拉少尉对话 2 次）

至今为止没有漏掉人物笔记的话，使用 ARCUS II 进行汇报能够获得核心回路“智者”。

○书籍：《帝国时报·临时合并号》（卡雷贾斯 II 的贝琪商会）、《3 与 9·第 10 卷》（圣乌尔斯拉医科大学的卡果）

收集完所有书籍后使用 ARCUS II 进行汇报的话能够获得 1 个“黑塞姆利亚矿”。

○VM 卡片：塞那斯 ×3（哈梅尔的约修亚，需要完成委托“哈梅尔的异界化”）、暴君（卡雷贾斯 II 3F 的亚尔赛德子爵，需要收集该卡片之外的所有卡片）

○料理：弹牙鲜虾猪排三明治（欧尔迪斯·港湾地区的船员酒吧《米兰达》）、满腹托尔兹午餐（第 II 分校的学生食堂）。

做完所有类型的料理后可以把料理拿给分散在各地的角色来获得奖励，艾德儿（绝品料理）在第 II 分校校舍，玛格丽特（珍妙料理）在卡雷贾斯 II 2F，伊美黛（独自料理）在克洛斯贝尔市·欢乐街的古董店《伊美黛》，把所有料理都交给她们后可以各自获得 1 个饰品。

○照片：朱诺海上要塞、第 II 分校的屋顶、艾鲁姆湖湿地①

○钓鱼：钓上 29 种鱼后前往米修拉姆的湖畔沙滩触发小剧情，操作黎恩就能够钓上最后一种鱼了。

○在卡雷贾斯 II 2F 与孟亨和雷克斯对话有小剧情。

○在北沙萨兰特街道②的要塞前有小剧情。

○在第 II 分校本校舍 1F 的会议室有小剧情。

○在艾鲁姆湖湿地①有小剧情。

○在圣乌尔斯拉医科大学屋顶有小剧情。

○如果在前日谈里有和异性角色进行特别羁绊的话去露灵泡温泉会有小剧情。

○在卡雷贾斯 II 2F 与妙婕对话后能和她玩“波姆碰”与 VM，VM 对战胜利后可以获得生命露水、力量露水、守护露水、魔力露水、心灵露水各 3 个。

○在卡雷贾斯 II 2F 与弗雷迪对话可以拿到弗雷迪招牌料理，之后能在弗雷迪这里制作该料理。

○卡雷贾斯 II 3F 的训练室能够进行 LV3 的训练了。

○收集完所有 VM 卡牌后去卡雷贾斯 II 3F 找亚尔赛德子爵进行 VM 对战可以拿到核心回路“主神”。

○完成委托“阿尔斯塔丰收节”后回到卡雷贾斯 II 2F，在料理手册完成度 100% 的情况下与桑蒂对话可以拿到回路“炎帝珠”。

○在克洛斯贝尔的地下区域 X 区块·端末室触发小剧情之后就能经由地下区域 X 区块②前往兰花塔魔导区画。

○完成委托“找寻戴安娜老板”后去旧特务支援课大楼和缇欧对话就能和她玩“波姆碰”了。至此就解锁了所有“波姆碰”玩家，和所有人对战胜利后能够解锁奖杯并且获得核心回路“太古”。

○失落魔法：星见之塔·塔顶的罗亚·方达兹玛，掉落失落魔法“统御之王”。

○回收黑塞姆利亚矿的碎片：①布利欧尼亚岛（巨像前的高台）；②欧士基里亚斯盆地（最深处，主线 BOSS 战地点）；③星之灵场·祭坛；④兰花塔屋顶；⑤ MWL·镜之城最深处的占卜室；⑥龙之灵场·祭坛。

收集完之后前往武器商店将碎片合成为黑塞姆利亚矿，然后就能打造角色的最强武器了。

○调查完至今主线、支线和试练宝箱所有敌人的话战斗笔记完成率应该是在 80% 以上，使用 ARCUS II 进行汇报的话能够拿到核心回路“骑兵”。



## 委托

| 委托名称 | 阿尔斯塔丰收节 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10500米拉、大地护符 | | |
| 在阿尔斯塔的酒馆《向阳亭》和桑蒂对话开始委托。首先前往欧尔迪斯·北侧大道与花店老板娘对话，然后去布利欧尼亚岛·聚落移植采集到阳光百合。接着去和克洛斯贝尔·东侧大道的宿酒场《龙老饭店》对面的帕克购买烘饼粉。最后去利弗斯的面包咖啡馆《卢圣特》和丽莎对话，前往第 II 分校调查菜园拿到枫糖罗勒。回去和桑蒂汇报就行了。 | | | |

| 委托名称 | 说服艾伦 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉、冰将珠 | | |
| 在东克洛斯贝尔街道③小屋后的空地触发委托，然后前往乌尔斯拉小径的演习地迹与派崔克对话触发骑神战。搭档机为派崔克，一边保证派崔克的体力一边攻击就行了。魔煌机兵的攻略见8/23的BOSS战部分。 | | | |

| 委托名称 | 艾因赫尔小要塞的通缉魔兽 | AP | 3 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 打倒艾因赫尔小要塞·LVX最深处的通缉魔兽“潜影枪手”。 | | | |

| 委托名称 | 找寻戴安娜老板 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 把兰迪和悠娜放在队伍里，在米儿香堤的伴手礼·工房《黛安娜》接受委托。前往克洛斯贝尔市·西侧大道的食品·杂货《塔里兹商店》和老板娘对话选择“询问戴安娜的消息”，之后分别前往中央广场、东侧大道、欢乐街打听情报，打听完之后的剧情里分别选择“昨日上午”、“某种超乎常理的存在”和“站前大道”。从站前大道进入地下区域F区块，队伍角色变成黎恩、悠娜和特务支援课成员，进入到地下区域F区块③触发BOSS战，战后委托结束。 | | | |

| 委托名称 | 相隔十年的师徒对决 | AP | 3+2 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉、贤王珠 | | |
| 在卡雷贾斯 II 后方甲板和斯塔克对话接受委托，与克洛进行VM对战，胜利的话AP+2。需要注意的是卡牌并非玩家平时自己组的那一副，所以最好事先存个档。 | | | |

| 委托名称 | 哈梅尔的异界化 | AP | 4 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 在东克洛斯贝尔街道①观看小剧情后，带着提妲和亚修前往帕尔姆间道①开始委托。队伍会变成黎恩、亚修和《空轨》组。异界化哈梅尔废道的杂兵会产生变化，想要拿战斗笔记奖杯的话记得随时调查，途中会触发强制战斗，前往哈梅尔会触发BOSS战，战后委托完成。 | | | |

| 委托名称 | ？？？？？（大地圣兽的试练） | AP | 5 |
|---|---|---|---|
| 奖励 | 10000米拉 | | |
| 完成所有委托并收集完所有的失落魔法之后返回卡雷贾斯 II 接到托比的ARCUS联系自动接下委托。前往奥罗斯海岸道②新出现的圣灵窟前触发剧情，和托瓦尔对话进入圣灵窟，托瓦尔加入队伍。来到最深处触发BOSS战，战斗胜利后完成委托。 | | | |

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 地下区域F区块①（委托相关） | ①7属性耀晶石碎片×200；②琥耀珠；③全回复药；④深渊之影 |
| 地下区域F区块②（委托相关） | ①圣灵药·改；②U物质×5；③日轮牙；④EP填充剂IV；⑤土人偶；⑥精灵香 |
| 星见之塔前 | ①试练宝箱：黎恩&亚修&劳拉&盖乌斯（黎恩的号令“闪光阵《黄龙》改”强化） |
| 星见之塔① | ①勇气种子；②玄武刃；③7属性耀晶石碎片×200；④激情之红 |
| 星见之塔② | ①U物质×5；②影轮牙 |
| 星见之塔③ | ①还魂粉 |

●确认事情都办完之后去卡雷贾斯 II 4F 和奥利维特对话开始剧情。

●作战开始后首先要做的是操作 A～E 五个队伍攻略盐桩，所有人都是固定装备，所以不用为配装感到烦恼。

● A 组队伍为艾斯蒂尔、约修亚、阿加特、提妲和玲，能够使用雪拉的号令。艾斯蒂尔的副回路是“火神”，在杂兵战时尽量使用艾斯蒂尔来主攻的话可以省不少 CP。在分歧点时先往右走打开开关，然后从左边来到尽头可以看到回复装置。继续前进到最深处后切换到其他队伍。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 盐桩A | ①U物质×10；②全回复药；③精灵香；④力量药水 II ×1、守护药水 II ×1、心灵药水 II ×1 |

● B 组队伍为罗伊德、艾莉、缇欧、兰迪，能使用琪雅和奥利维特的号令。开关在岔路口的左边尽头，然后前进到最深处触发剧情，切换到其他队伍。

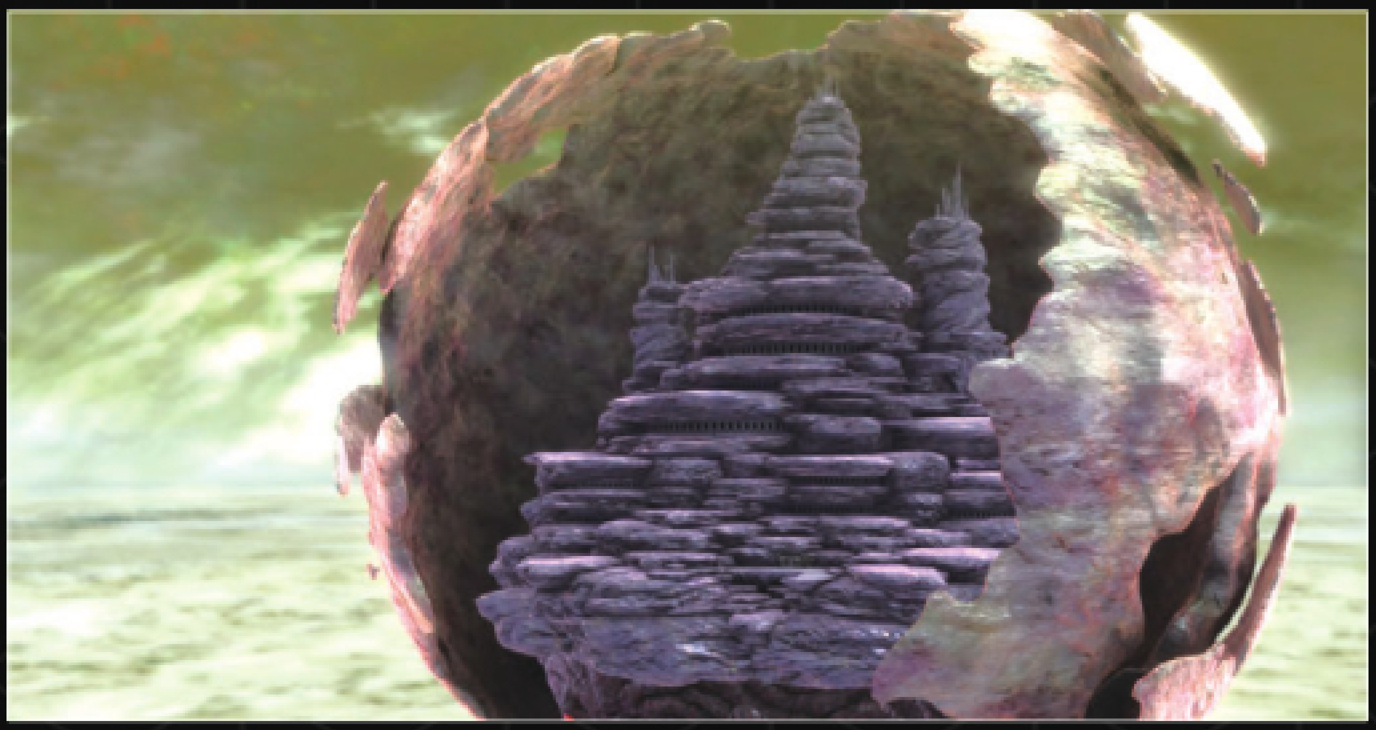
## 宝箱

| | |
|---|---|
| 盐桩B | ①7属性耀晶石碎片×200；②勇气种子；③还魂粉；④EP填充剂IV |

● C 组队伍为安洁莉卡、乔治、雪伦、罗赛莉亚，能够使用托娃的号令。这组最为便利的是魔法，因为罗赛莉亚的号令效果是魔法无 EP 消耗，而且只需要 1BP 就能发动，在杂兵战时尽量用魔法来解决就行了。开关在地图右上角位置。前进到最深处触发剧情后切换到其他队伍。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 盐桩C | ①EP填充剂IV；②圣灵药·改；③还魂胶囊；④五种雫×1 |



● D 组队伍为杜芭莉、恩奈雅、艾奈丝、泽诺、雷欧尼达斯，能够使用艾尔芬的号令。开关在地图左上角的位置，来到最深处触发剧情，切换到其他队伍。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 盐桩D | ①7属性耀晶石碎片×200；②勇气灵魂；③圣灵药·改；④力量药水 II ×1、守护药水 II ×1、心灵药水 II ×1 |

● E 组队伍为奥蕾莉亚、亚尔赛德子爵、薇塔和托瓦尔，可以使用爱丽榭的号令。这组基本就是个 BUG 队伍，维克特和奥蕾莉亚都带有自动回复 CP 的饰品，而薇塔的回路里有能够通过攻击类魔法来吸收 EP 的副回路，主打魔法的话用薇塔配合托瓦尔的号令，主打物理攻击的话就靠师徒二人来输出。开关在岔路的东边，前进到最深处触发 BOSS 战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 盐桩E | ①U物质×10；②全回复药；③五种雫×1；④龙神香 |

### BOSS 神机永世γ II · 黑影型

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

A 组的 BOSS 战，BOSS 对延迟效果耐性较低，所以主要以约修亚和玲作为主攻，配合约修亚的号令基本能把它锁死不动。

### BOSS 击之阔步者

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

B 组的 BOSS 战，重点在于 HP 减至一半之后时 BOSS 会使用附带消灭效果的全体攻击和全体范围的大魔法等，所以控制好血线之后一口气使用 S 战技来将其解决是最好的办法。

### BOSS 神机永世β II · 尖兵型

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

C 组的 BOSS 战，这个 BOSS 对延迟的耐性也比较低，配合有延迟效果的战技和魔法可以尽可能地将其锁死，不过效果估计没有 A 组那么显著，期间它有可能会行动，到时候要配合号令和魔法来进行防御。

### BOSS 死灵战机

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

D 组的 BOSS，和 A、C 两组 BOSS 一样，对延迟耐性比较低，配合泽诺的号令提高必杀率来一边回复 BP 一边慢慢磨就行了。

### BOSS 神机永世α II · 赤电型

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

E 组的 BOSS，HP 下降后会进入倒计时状态，倒计时结束后会产生强大的全体伤害，所以看准时机来配合薇塔的号令，让队伍全体爆发使用 S 战技将其一口气解决，以免夜长梦多。

●剧情后自动来到幻想机动要塞·外围。前期的攻略方法就是很传统的找开关开门，开关的位置可以在地图上找到。

○在幻想机动要塞·外围西边有黑塞姆利亚矿的碎片。

●穿过入口来到小庭院，这里有回复装置可以进行补给。前往小庭院左边的回廊 A，来到最深处触发剧情，向前走有回复装置。把黎恩、亚修、亚尔缇娜放到主攻队伍后向前走触发 BOSS 战，这些成员在开始战斗后可以和后备成员互换。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·入口 | ①精灵香；②勇气种子 |
| 幻想机动要塞·回廊A | ①魔王珠；②圣灵药·改；③煌靴阿卡斯 |

### BOSS 克蕾雅少校、雷克多少校

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

建议事先准备好防止气绝、封技、封魔状态的饰品或者回复类道具。在前半段没有什么威胁，但是在两人的 HP 减至一半以下时就会使用号令和 S 战技，而且 S 战技的威力比以前要高很多，所以必须想办法做好防备工作。

○人物笔记

克蕾雅少校：②克服黄昏之后（主线）

雷克多少校：②秘密的觉悟（主线）

●返回小庭院触发剧情，之后这里将作为休息据点来使用，能在小庭院里和同伴们对话或者打牌了。

○小剧情：亚修、悠娜等人、库尔特、米莉安、菲。

●前往回廊 B，来到最深处后把库尔特放到主攻队伍里，继续前进触发 BOSS 战和骑神战。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·回廊B | ①全回复药；②修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；③辉甲诺伦；④星杯挂坠；⑤还魂胶囊 |

### BOSS 赛德利克皇太子、战鬼谢莉

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

开战前准备好防止即死和炎伤状态的饰品，夏莉会使用附带这两种状态的战技。HP 降至一半以下时两人都会使用 S 战技，夏莉的 S 战技威力比较高，要提前做好防御的准备。

### BOSS 绯之骑神特斯塔·罗莎、魔煌机兵梅尔基亚·剑、魔煌机兵梅尔基亚·枪

出战成员为苍灰两台骑神和库尔特，从这一战开始能够进行上场成员更换了，不过替补的成员只有一人。

魔导机兵梅尔基亚·剑应对方法：

通常状态：攻击头

蓄力状态：攻击头

魔煌机兵梅尔基亚·枪应对方法：

通常状态：攻击身体

绯之骑神应对方法：

通常状态：攻击头

左手向前的蓄力状态：攻击手臂

腰放下来并且剑横着举在身前的蓄力状态：攻击手臂

手向下放的蓄力状态：攻击身体

○人物笔记

库尔特：③皇太子之友（主线）

○在皇太子和夏莉身后的地面上有黑塞姆利亚矿的碎片。

●返回小庭院。

○小剧情：莎拉、尤西斯。

●从小庭院北边进入回廊 C，打开开关前进到回廊 C 中间触发 BOSS 战，需要把尤娜放到主战队伍。



## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·回廊C | ①闪甲奥德；②全回复药；③七剑珠；④洸靴卡利斯托；⑤龙神香 |

### BOSS 小丑坎帕尼拉、根源玛利亚贝尔

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

小丑会使用号令，效果是让我方成员的行动硬直时间变成 1.5 倍。玛利亚贝尔在战斗里会召唤杂兵，想要完成战斗笔记的话就别太急着将其干掉。小丑的攻击主要是以魔法为主，提前做好魔法防御的准备或者将其迅速解决掉是最好的。两人的 HP 降至一半以下后都会使用 S 战技。

○人物笔记：

悠娜：③另一个中心（主线）

○小庭院的小剧情：悠娜等人、亚莉莎

●使用回廊 C 中间的升降机来到回廊 C 上层，继续前进来到回廊 C 触发 BOSS 战，需要把亚莉莎和尤西斯放到主攻队伍。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·回廊C上层 | ①勇气灵魂；②修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1；③精灵香；④幻狼珠；⑤还魂胶囊 |

### BOSS 卢法斯总督、黑之艾尔贝里希

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

优先解决 HP 较少的艾尔贝里希，期间要注意别让卢法斯使用魔法，他所使用的魔法里有全体范围附带即死效果的时属性魔法，如果事先没有准备好防止即死的饰品会比较难以应付。HP 降至一半以下后两人都会使用 S 战技，其中卢法斯的战技会消除我方成员的能力加成效果。

### BOSS 金之骑神埃尔·普拉多、魔煌机兵汉尼拔、魔煌机兵莫德雷德

在这次战斗里能够使用特殊的号令了。

魔煌机兵汉尼拔应对方法：

通常状态：攻击手臂

左手放到胸前蓄力状态：攻击身体

枪朝前伸出来的蓄力状态：攻击头

魔煌机兵莫德雷德应对方法：

通常状态：攻击手臂

两手拿武器的蓄力状态：攻击手臂

单手拿武器的蓄力状态：攻击身体

金之骑神的应对方法：
通常状态：攻击手臂
左手放胸前的蓄力状态：攻击手臂
两手握剑放在胸前的蓄力状态：攻击头

〇人物笔记：
亚莉莎：③一丝希望（主线）
尤西斯：③与兄长做出了结（主线）
〇在 BOSS 战地点能捡到黑塞姆利亚矿的碎片。

●返回小庭院。
〇小剧情：尤西斯和米莉安。
●调查小庭院中央的魔法阵来到中枢，前往中枢中间触发 BOSS 战，需要事先把艾玛放到主攻队伍。

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·中枢 | ①圣灵药·改；②还魂粉；③EP填充剂IV；④勇气种子；⑤龙神香 |

## BOSS 魔神马克邦

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：时、空、幻
本战可以使用骑神与机甲兵召唤。
这次马克邦的普通战技都会附加劫炎效果，部分还有即死效果，由于劫炎没法预防，所以优先应付即死状态。HP 降至一半以下后还会使用 S 战技，被命中的话我方角色身上的加成效果都会被清除，如果不想再重新给角色重新加上加成效果的话可以用亚尔缇娜的号令来躲过去。当它的 HP 降至五分之一以下时会进入完美防御状态，这时候攻击它都不会给其造成伤害，需要撑到米莉安说话，然后操作黎恩召唤瓦利玛就行了。

〇人物笔记：
艾玛：③外之理（主线）
克洛：③向前迈进（返回小庭院和克洛对话）
〇小庭院的小剧情。艾玛与瑟蕾奴、克洛、盖乌斯。

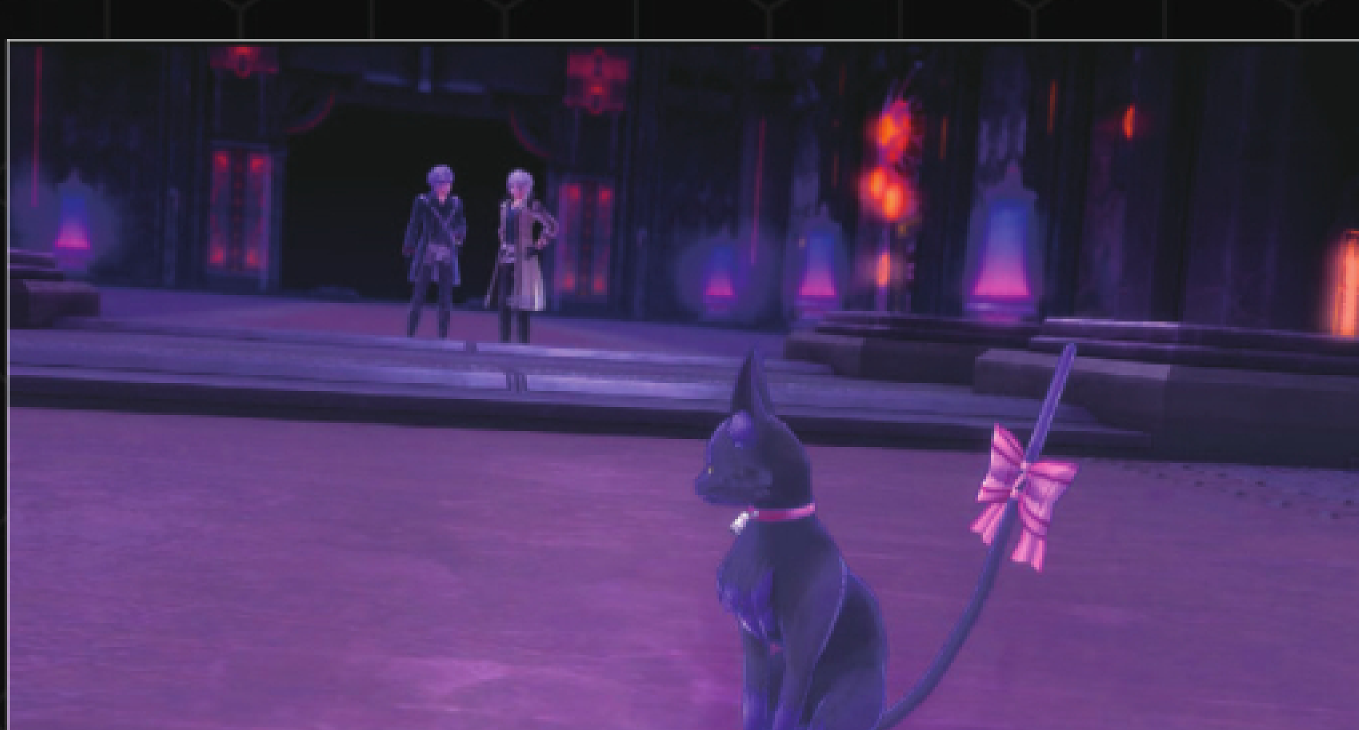
●调查电梯前往中枢最下层，前往最终地点触发最终 BOSS 战。
〇人物笔记：
黎恩：④Ⅶ组（主线）
莎拉：③最棒的班级（主线）

## 宝箱

| | |
|---|---|
| 幻想机动要塞·中枢最下层 | ①勇气灵魂；②还魂胶囊；③龙神香；④修复石×1、激发石×1、勇气石×1、更生石×1 |

## BOSS 铁血奥斯本

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
战斗形式类似于《闪 2》最终战的绯骑或者《闪 3》第四章的暗黑龙，就是把队伍分为 A、B、C 三个组来打 BOSS。因为大半部分时间都是要靠 C 组来磨，所以建议把主力都放到 C 组里。
A 组把 HP 削至 75% 之后切换到 B 组，B 组把 HP 削至 50% 后切换到 C 组。
奥斯本的攻击有很多附加效果，所以尽量给 C 组主力换上全状态防御的饰品，如果换不了的话就给队伍成员附加“心眼”状态来躲过攻击。
进入 C 组的阶段时奥斯本会使用 S 战技，他的 S 战技不仅会消除我方成员的能力加成效果，甚至连号令的效果都会被清零，如果恰巧使用了 BP 消耗大的号令，那么最好尽快将其破防，以免 BP 遭到浪费。



## BOSS 黑之骑神伊修麦格

出战成员为黎恩、克洛和 1 位新Ⅶ班成员，其他 3 位新Ⅶ班成员是后备队伍，也就是说所有集体都能出战。
在这次战斗里可以使用之前马克邦战拿到的特殊道具，效果十分 BUG，在走投无路的时候用是最好的。
通常状态：攻击头
双手握剑正面面对目标的蓄力状态：攻击手臂
右手握剑的蓄力状态：攻击身体，该蓄力会造成全体伤害并且有封技效果，建议打断。
左手放到右肩附近的蓄力状态：攻击手臂，该蓄力也为全体攻击，而且有 SPD 下降和吸收我方 HP 的效果。

●在完成了委托“大地圣兽的试练”的前提下观看一周目的结局之后系统会提示生成通关存档，读档之后选择“从‘与黑之骑神的决战后再度开始’”→“往新的道路《？？？》前进”，触发真正的最终 BOSS 战。
〇如果没有完成该委托的话，读档后就会来到最终战前的回复装置附近，那里就会出现“因果旋涡”，进去后挑战 BOSS 胜利也算是达成条件。
●最后一战里也是分为 A、B、C 三组人来进行战斗，在这一战中玩家能够使用至今为止所有的可操作角色。黎恩固定在 A 组，这时候所有成员的 HP、EP 和 CP 都恢复至全满状态。
编组推荐：主力放在 A 组，B 组以物攻为主，C 组以魔攻为主。
在战斗里按下↓键能够切换队伍。

## BOSS 邪神伊修麦格

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
A 组的战斗，可以使用托娃、爱丽榭、艾尔芬和雷克多的号令。由于 B 组和 C 组的敌人会在战斗里乱入进来抵挡 2 次我方的攻击，所以建议优先解决另外两组战斗后再来对付这家伙。
BOSS 在战斗中会召唤两种杂兵，想要收集全战斗笔记的别错过了。

## BOSS 邪神之巨魔

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：不推荐
B 组的战斗，可以使用克蕾雅的号令。
BOSS 身上附加有魔防上升效果，所以这场主要以物理攻击来进行输出。高难度里进入长期战的话可以考虑给菲堆回避率来配合回路“愤怒”不断进行反击暴击。

## BOSS 邪神之煌鸦

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
C 组的战斗，可以使用米莉安、奥利维特和雪拉的号令。
这边 BOSS 则是有物防上升效果，这边以魔法来作为主要输出就行了，如果陷入长期战的话建议给魔法攻击成员装上副回路“精后”来不断使用高伤害魔法。

●最终战结束后的剧情期间会要求玩家存档，如果想看彩蛋剧情的话建议存一下。

## 关于通关后

通关大团圆结局后能够保存通关存档，主页面读取通关存档之后就能够在解锁特典和继承要素的情况下开始二周目的剧情。

进行多周目游戏时所有 DLC 的开封状态都会被重置。

## 彩蛋

读取最终战结束后黎恩开始讲述日后谈剧情时的存档，在看完所有结局剧情（可以跳过）最后会多出一段和系列主线有关的彩蛋剧情。

# » 奖杯 «

| 奖杯总数 | 53 | 铜杯 | 42 | 银杯 | 8 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 60小时以上 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 奖杯总评

由于白金是必须要跑两个周目，所以中间有错漏的奖杯也不必太过紧张，记录一下漏掉的部分，在二周目补回来就行了。收集类的奖杯这次相对起以前的作品来说还算是比较体贴，在笔记页面的最开头位置可以查看已经打开的宝箱数量，打开战斗笔记后也能看有哪些敌人是已经遇到过但是没有进行调查的。

**THE LEGEND OF HEROS**（白金）
解锁条件 获得该奖杯以外的所有奖杯

**传说级VII班**（金杯）
解锁条件 特务科阶级晋升至“甲零级”

**炽煌之翼**（银杯）
解锁条件 复兴等级提升至“回天”

**地狱之荣冠**（银杯）
解锁条件 以NIGHTMARE难度完成游戏

**委托大师**（银杯）
解锁条件 完成所有委托

**宝藏猎人**（银杯）
解锁条件 开启所有宝箱

**战斗大师**（银杯）
解锁条件 收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）

**人物大师**（银杯）
解锁条件 收集人物笔记本中的所有资讯

**VM收藏家**（银杯）
解锁条件 获得所有VM卡片

**爱书成痴**（铜杯）
解锁条件 收集书籍笔记本中的所有资讯
获得方法 如果错过的话可以通过不断切换地图的方式来刷新当铺里的可交换内容，一定几率能刷出之前流程里错过的书籍。

**炎之料理人**（铜杯）
解锁条件 获得所有食谱

**水界钓神**（铜杯）
解锁条件 收集所有鱼类和钓竿

**波姆碰大师八卦新闻迷**（铜杯）
解锁条件 在《波姆碰》中战胜所有对战者

**照片收藏家**（铜杯）
解锁条件 拍摄所有风景照片并向薇薇进行汇报

**核心回路收藏家**（铜杯）
解锁条件 收集所有核心回路（共31种）

**失落魔法收藏家**（铜杯）
解锁条件 收集所有失落魔法结晶回路（共5种）

**跨越考验者**（铜杯）
解锁条件 开启所有试练宝箱

**百万富翁**（铜杯）
解锁条件 持有金钱达到100万米拉以上
获得方法 操作克洛，装备第一个S战技，主回路换上“百变”，副回路用“纹章”，然后回路盘里换上“罗汉珠”和“耀脉”，去找个出现敌人数量较多的地方反复使用S战技刷就行了，方法和《闪轨3》的刷钱流程差不多。

**至境之珠**（铜杯）
解锁条件 任意一个核心回路的等级提升至10级

**力战之勇士**（铜杯）
解锁条件 战斗胜利次数达到100次

**历战之胜者**（铜杯）
解锁条件 战斗胜利次数达到600次

**雷光一闪**（铜杯）
发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次

**超绝秘技**（铜杯）
解锁条件 发动100次S战技

**绚烂攻守**（铜杯）
解锁条件 战术奖励达到×3.0以上
获得方法 一周目时在进行流程时在野外找一批数量在7～8只的杂兵，将难度调低（如果在打难度奖杯的话可以事先存个档），事先将BP攒至5，给其中一位队员装备核心回路“未来”，开战后想办法让敌人失衡，然后发动爆裂猛攻，只要能一波干掉所有敌人，就没有什么难度了。

**破防大师**（铜杯）
解锁条件 发动800次以上破防

**八头击灭**（铜杯）
解锁条件 同时打倒8个敌人

**连结大师**（铜杯）
解锁条件 任意两名角色间的连结等级达到7





### 追击大师
铜杯

**解锁条件** 追击成功500次以上

### 连续猛攻大师
铜杯

**解锁条件** 发动连续猛攻100次以上

### 爆裂猛攻大师
铜杯

**解锁条件** 发动爆裂猛攻50次以上

### 勇气指令大师
铜杯

**解锁条件** 发动勇气指令100次以上

### 华丽的特务科
铜杯

**解锁条件** 任意一章获得S评价

### 特别的羁绊·悠娜
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和悠娜一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·亚尔缇娜
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和亚尔缇娜一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·妙婕
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和妙婕一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·亚莉莎
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和亚莉莎一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·劳拉
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和劳拉一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·艾玛
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和艾玛一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·菲
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和菲一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·莎拉
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和莎拉一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·托娃
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和托娃一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·爱丽
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和爱丽榭一起看烟火的最终羁绊剧情

### 特别的羁绊·艾尔芬
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和艾尔芬一起看烟火的最终羁绊剧情

### 和协力者的羁绊
铜杯

**解锁条件** 在前日谈触发和瑟蕾奴、杜芭莉的最终羁绊剧情

### 男人们的羁绊
银杯

**解锁条件** 在前日谈触发和库尔特、亚修、艾略特、马奇亚斯、尤西斯、盖乌斯和克洛的最终羁绊剧情

**获得方法** 最终羁绊相关的奖杯拿法最保险的做法还是从二周目开始拿（一周目建议以收集人物笔记为主）。

前提条件是在流程里触发完所有女性角色的特殊关系相关羁绊事件。

在拿完男性角色的最终羁绊奖杯之后还能剩下2张券，存个档去拿了瑟蕾奴与杜芭莉的奖杯后读档回来，把券用到只剩下1张，然后反复用S/L大法来观看所有可攻略女性的奖杯就行了。

### 潜入兰花塔
铜杯

**解锁条件** 在序幕潜入兰花塔，流程奖杯

### 变化的世界～来自黑暗深渊～
铜杯

**解锁条件** 完成序幕，流程奖杯

### Ⅶ班的考验
铜杯

**解锁条件** 完成第Ⅰ部，流程奖杯

### 剑断之后
铜杯

**解锁条件** 通关断章，流程奖杯

### 宿命的繁星
铜杯

**解锁条件** 完成第Ⅱ部，流程奖杯

### 狮子时刻～闪光的行踪～
铜杯

**解锁条件** 完成第Ⅲ部，流程奖杯

### 至少对这个夜晚发誓
铜杯

**解锁条件** 完成前日谈，流程奖杯

### 花逝于火焰彼方
铜杯

**解锁条件** 完成最终幕，流程奖杯

### 迈向未来
金杯

**解锁条件** 完成大团圆结局，流程奖杯






经历了长达四年的开发，被许多“《恶魔城》系列”爱好者视为系列精神续作的《血污 夜之仪式》终于正式发售了。当然相信大家玩过之后都会感觉——这不是精神续作，这根本就是正统续作嘛！良好的操作手感，丰富的刷刷刷要素和数不清的“《恶魔城》系列”彩蛋，着实让人欲罢不能。本期《PlayStation 专门志 Pro》上我们也为大家带来了本作的详细流程攻略以及白金指南，还有详实丰富的资料和作为杂志赠品的地图资料手册，希望大家喜欢。

文 水无月　美编 Juxi

通关时间：8～10 小时　白金时间：20～30 小时

| PS4 | |
|---|---|
| 血污 夜之仪式 | 505 Games |
| Bloodstained Ritual of the Night | 动作角色扮演　中文版 |
| 2019年6月18日　本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为39.99美元 | |

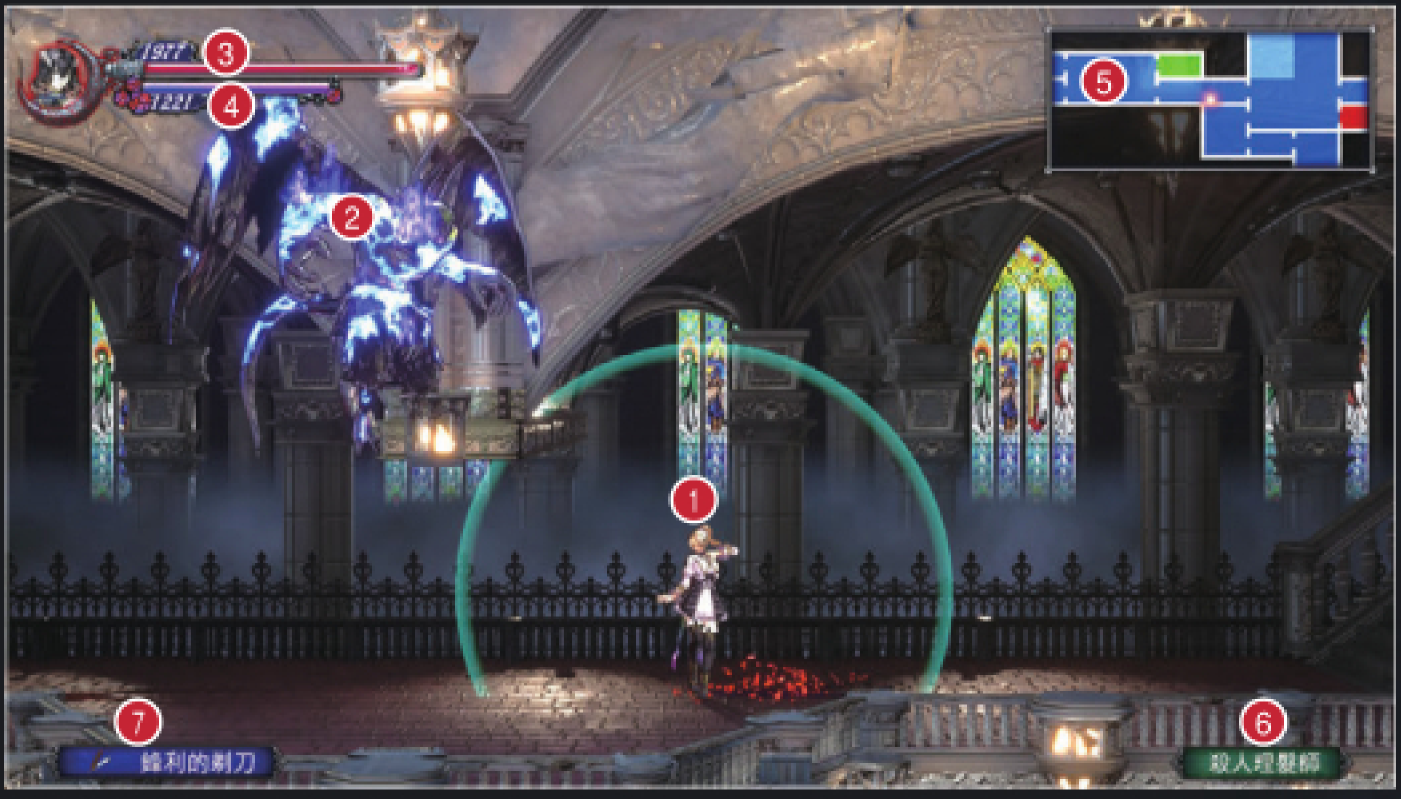
※ 注：由于本作主机版目前只有繁体中文语言，因此本篇攻略的翻译也以繁中为主。此外，本作目前为止的最新版本为 1.03，而某些较早入手游戏的玩家很可能是从 1.01 版开始玩的。而 1.01 版中游戏有大量 BUG 会导致无法达成全图鉴，要白金只能从二周目再来，官方对此也没有给出太好的解决办法，因此想要在一周目内白金的玩家，最好是直接从最新版本开始新游戏。

# 基本操作及界面

## 操作

| 键位 | 效果 |
|---|---|
| ○ | 确定 |
| × | 跳跃（按键时间会影响跳跃高度）/（获得连跳碎片后）连按两次为二段跳 |
| □ | 攻击 |
| △ | 使用触发碎片 |
| R1 | 使用效果碎片 |
| L1 | 快速后退 |
| R2 | 使用定向碎片 |
| L2 | 解锁“捷径”能力后用于快速切换装备 |
| 方向键↑ | 坐下 / 打开宝箱 |
| 方向键↓+× | （地面时）下滑铲 /（位于可落下的平台上时）从平台上落下 /（二段跳中）下踢 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 配合定向碎片指定发射方向 |
| Option | 打开菜单 |
| 触控板 | 打开地图 |

## 界面




①操作角色　④当前 MP　⑦掉落物
②敌人　⑤小地图
③当前 HP　⑥敌人名字

Developed by Artplay, Inc.. Published by 505 Games S.p.A.
"505 Games" and the 505 Games logo are all trademarks and/or registered trademarks of 505 Games S.p.A. All rights reserved.
"ArtPlay, Inc." and the ArtPlay logo are all trademarks of ArtPlay, Inc. All rights reserved.

# 主要系统介绍

本作的玩法和《月下夜想曲》、《晓月圆舞曲》等经典的“探索型《恶魔城》”游戏（或者称为“银河城”游戏）没有太大差别，玩家需要在庞大的吉贝尔城中进行探索，打倒拦路的敌人和 BOSS，获得新的能力后逐步开拓新的区域，熟悉“银河城”类型的玩家应该可以很快上手。而游戏系统方面将历代“探索型《恶魔城》”中的精华内容几乎全部整合了进来，下面就为大家简单介绍一下。

## 角色能力界面的说明

本作主人公米利暗的能力界面如下，现在对主人公的各项能力参数进行说明




### 基础参数

**ATK：**武器以及装备饰品提供的攻击力

**DEF：**装备提供的防御力

**STR：**角色的力量，对最终攻击力有加成

**CON：**角色的体力，对最终物理防御力有加成

**INT：**角色的智力，对所有碎片法术有加成

**MND：**角色的精神，对最终法术防御力有加成

**LCK：**角色的幸运，幸运越高打倒敌人后掉落物品和碎片机率越高

### 抵抗

角色对各种攻击方式的抗性，包括斩击、突刺、打击、火、冰、雷、暗、光、毒、诅咒、石化等。



▶石化在本作中依然是高威胁的异常状态

## 装备




本作在装备上也继承了“探索型《恶魔城》”作品中丰富的种类，角色可以装备的武器种类包括剑、短剑、突剑、大剑、刀剑、棍棒、长枪、鞭子、靴子、火铳，各类型武器的攻击模组都不同，其中某些特定武器还有独特的攻击方式（例如导向剑、路哈巴拉尔等）。

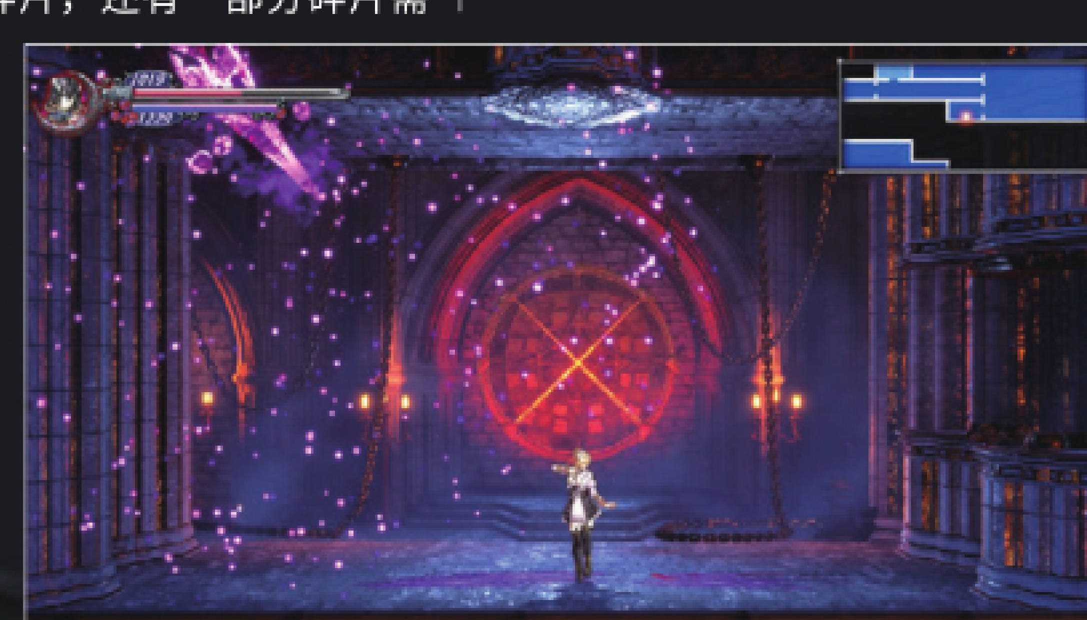
主人公在使用火铳时还需要装备对应的子弹，火铳的基础攻击力＋子弹的攻击力才是最终攻击力，子弹除了最基础的无限子弹外都是有数量限制的，而且玩家也必须在流程中获得各种制作书才能制作新的子弹，做完 NPC 苏西提供的全部料理任务后可以获得让所有子弹数量都变成无限的补给帽子。装备靴子类的武器后，下滑铲这一动作会受到武器伤害加成。

除了武器之外，主人公可以装备一件头部装备、一件身体装备、两件饰品和一条围巾，其中所有的头部装备和围巾、以及一部分身体装备和饰品都可以改变主人公的外观。




## 碎片系统

碎片系统实质上就是来自《晓月圆舞曲》及《苍月的十字架》中出现的怪物魂系统，游戏中几乎所有种类敌人都会掉落和其对应的特定碎片，在一些场景里打碎炼金瓶也能获得碎片，还有一部分碎片需要在炼金术士约翰尼斯处通过炼成获得，玩家获得后只要装备上即可使用该碎片的能力，使用碎片能力会消费 MP，不同效果的碎片消费 MP 量也不同。一部分碎片提供的能力是推进游戏流程的关键，只有获得了这些碎片玩家才能逐步开拓新区域，继续开展流程。



## 碎片的种类




碎片共分六类，其中前五类碎片每类只能装备一种，具体如下：

**·触发碎片（红色）：**按△键发动，有些为一次性的攻击招式（如蔚蓝的水花），有些则是持续性存在的效果（如欢迎公司），不过即使是持续效果的普通碎片，一旦切换场景就会失效，必须重新按△键发动。

**·效果碎片（蓝色）：**按R1键发动，发动后只要按住R1键，那么碎片就能持续发挥效果，不过大多数这类碎片在按住R1键时MP也会持续消耗（如时间静止），要注意。

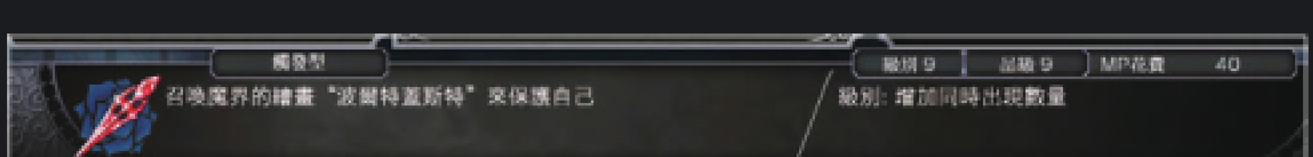
**·定向碎片（紫色）：**按R2键发动，和普通碎片类似，只是在发动时需要配合右摇杆来指定发射方向，如火焰大炮等。

**·附魔碎片（黄色）：**不需要按键发动，只需装备上就能自动发挥效果的被动能力。

**·使魔碎片（绿色）：**来自《月下夜想曲》中的使魔系统，装备上后就会自动出现一只使魔协助玩家作战，即使切换场景也不会消失。

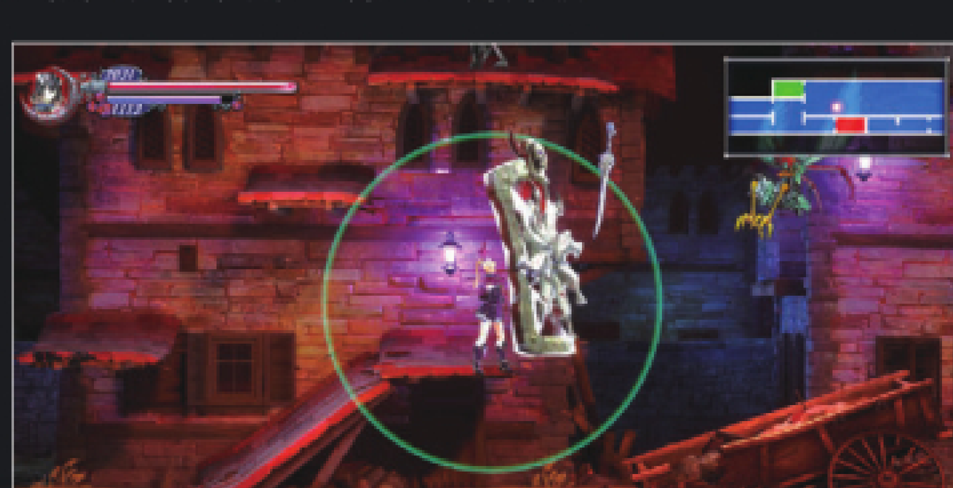
**·技能碎片（白色）：**不占用碎片装备的空位，只要获得后就能自动解锁一部分对应能力或UI功能的常驻型碎片，玩家可以在碎片界面利用直接选择其开启（ON）或关闭（OFF）来设定这一碎片的功能是否起效。

## 碎片的品级和级别



碎片不是光刷到手就足够了，还要对其进一步强化来提升它的效果。每种碎片都有品级和级别这两个参数，对于初玩的玩家来说可能会不容易分清这两者的区别，前者需要靠重复获得同种碎片来提升，品级越高该碎片本身的基础性能就越强，最大为9，也就是说最多刷9个同种碎片就能让这种碎片的能力提升到最大。而后者则需要在炼金术士约翰尼斯处消耗素材来强化，提升级别可以让该类碎片获得一些额外的效果，在碎片的能力说明上也会有所提升，例如炼金术赏金这个碎片的品级提升是增加炼成时一次获得3份产品的概率，而级别提升则是增加敌人掉落物品的概率；STR提升这个碎片的品级是增加STR加成，而级别则是提升攻击速度。因此只有当一个碎片的品级和级别均提升至9的情况下才算是最终毕业的状态。

另外和其他种类的碎片相比，使魔碎片会多1个“等级”的设定，在流程中击杀敌人也可以让使魔获得经验并升级。



■“定向盾”的品级强化到9后拥有很大的防御判定

## 附魔碎片的级别提升到9后的效果



作为被动能力的黄色碎片在利用素材将级别强化到9之后，除了追加额外效果之外还有一个福利，就是这类碎片会自动变成常驻型的白色碎片，即使不装备上也能发动效果，玩家同样可以在碎片装备栏右侧选择是否开启该碎片的效果。因此将所有黄色的能力碎片都强化到品级9、级别9可以说是主人公培养的究极目标之一。

## 炼金术系统




炼金术作为本作世界观设定中的核心要素，在游戏中也有着非常重要的地位，在完成了帆船“密涅瓦”上的序章部分后，玩家就可以在作为大本营的阿万特村里，让炼金术士约翰尼斯为主人公提供各种炼成和分解的服务。

## 炼成

玩家虽然可以在吉贝尔城的宝箱，以及通过击杀敌人的掉落来获得各种道具和装备，但整个游戏中最主要的获得新物品的方式还是使用炼金术进行炼成。“炼成”顾名思义，便是将各种素材来合成道具和装备。不过玩家在游戏一开始并不能一下子解锁全部物品的合成列表，必须在游戏流程中获得各处宝箱里的制作书才能逐步习得更多的物品炼成配方。很多高级武器都需要使用低级武器作为素材，因此获得的各种武器最好都保留一把。

此外游戏提供了一个很方便的功能，就是只要在约翰尼斯处合成过一次物品，就能直接到NPC多米尼克处消费金钱无限购买，这样量产一些需要稀有素材才能炼成的物品也不需要玩家去反复花时间刷素材了。



## 料理制作

料理制作和炼成类似，即使用食材合成食物，其中某些配料还需要用基础食材来合成，再使用这些配料甚至做好的料理来作为材料，制作新的料理。和炼成一样，制作过一次的配料及料理都可以直接在多米尼克处购买。使用料理的效果除了回复 HP 之外，所有料理在第一次食用后都会永久性提升主人公的某些能力，之后在料理制作时这项料理的名字前会有一个刀叉的标志，因此要培养出最强的主人公自然是需要把所有料理都吃一遍的。

此外由于各类回复药可携带的最大数量只有 9 个，因此想带更多的回复物品就只能靠多带各式料理来实现了。




## 分解

无论是道具、装备还是料理，使用分解功能都可以将其原封不动地还原制作它们时所需要消耗的素材，代价就是需要消耗若干“万物溶解剂”。由于各种道具和料理只要制作出来一次后就可以直接在多米尼克处购买，玩家可以购买大量现成的物品再将之分解，由此来量产某些稀有素材。例如黑胡椒这种食材只有在地下巫术实验室的白色宝箱中随机刷出，但是我们只要做出一个要用到黑胡椒的料理，之后再购入这种料理并分解，就能量产黑胡椒用来做其他料理了，在收集全道具图鉴的过程中活用此法可以省下了大量刷刷刷的时间。至于万物溶解剂本身推荐玩家去隐藏的沙漠这个区域去刷敌人“艾咪”，掉率很高，带上炼金术赏金的碎片和 2 个海贼王的戒指后随便刷刷就能凑满 99 个。

## 强化碎片

在前文的碎片部分已经提过，需要消耗素材来强化游戏中获得的碎片的功能，一种碎片随着级别的升高，后续强化素材会发生改变，其中不乏需要暗黑物质或是金等合成麻烦且昂贵的素材，要注意。

## 任务系统

在阿万特村中有几个 NPC 会给玩家提供支线任务，包括提供复仇任务的琳赛、提供料理任务的苏西和提供回忆任务的阿比盖尔，杀敌任务可以一次性接下多个，而料理及回忆任务都只能一个一个逐步完成。完成方法都很简单，击杀足够数量的特定敌人，以及将特定的物品交给 NPC 即可，完成支线任务后可以获得对应的奖励，其中料理任务和回忆任务的最后一步给的回收帽子和索罗门的戒指都是非常重要，且只有此惟一获得途径的装备，是达成本作白金就必须的。同时在吉贝尔的城内还可以触发“无法回家的男人”系列任务，玩家只需要按顺序在对应的地点找到 NPC 班杰明，并给他传送石即可，最后一步完成后可以获得逆境戒指，同样也是惟一获得此装备的途径。




## 必杀技系统

本作也继承了《恶魔城 月下夜想曲》中的必杀技系统（游戏中翻译为秘技），游戏中装备特定的武器并按照特定的指令操作即可使用对应的必杀技，使用必杀技不仅有独特的攻击动作，伤害也会有额外加成，但会消耗 MP。具体的必杀技指令及对应的武器可以在吉贝尔城各处的书架发现，玩家可以在主菜单的档案→日记一项中查看。当成功输入了一次必杀技指令后，这一必杀技的指令操作会被记载入主菜单的档案→秘技一项中。



## 必杀技的熟练度

同时在指令操作之后还会有一个熟练度的计量条，当使用这种必杀技成功击中敌人后可以提升熟练度，而大多数必杀技熟练度提升到最大后，玩家装备所有同类武器都可以使出这一招必杀技。例如“强力爆炸”操作为↓↘→+攻击，熟练度未达到最大时只有部分武器可以使用，但是熟练度达到最大后，所有同类武器都可以使用这种必杀技。此外要注意，诸如路克巴拉尔（真空刃）、导向剑等一类有特殊攻击模组的武器是无法使用必杀技的，而且还有存在像女武神之剑的↓↓+攻击这种即使熟练度达到最大也无法让其他剑类武器使用的专属必杀。由于提升必杀技熟练度必须要打中敌人才行，而后期主人公等级高了之后大多数敌人抵挡不住几下攻击因此仅靠杀普通敌人提升熟练的效率并不是太高，可以选择寂静庭园左下角房间里的复仇的战士作为提升熟练度的对象（需要勇者的钥匙开门，这个敌人血量够高且招式简单），当然如果玩家已经获得碎片“停顿”的话，时间静止配合饰品“吉贝尔的眼镜”（消耗 MP 为 0）提升熟练度的效率是最高（时间停止期间敌人不会被打倒）。



# 全必杀技种类一览

| 名称 | 操作 | 对应武器 | 消耗 MP | 性能解说 |
|---|---|---|---|---|
| 暗杀 | ↓↙←→＋攻击 | 克克利、刀剑破坏者、弯刀 | 30 | 瞬移到近或中距离的敌人背后进行攻击，瞬移途中无敌且自带追尾功能 |
| 惊喜礼物 | ↓↘→＋攻击 | 双刃短刀、格挡匕首、神圣短剑、弯刀 | 30 | 具有贯通性能的直线形远程射击招式且可蹲下发射。 |
| 力量衰退 | ↓↙←→＋攻击 | 维京剑、赖尔、沃夫兹 | 20 | 一招近距离的高伤害斩击。 |
| 强制爆炸 | ↓↘→＋攻击 | 弗罗雷贝尔克、阿尔玛斯、克德柏尔格、夺魂剑、戴史雷夫、蓝玫瑰、流放之棒、钉头杖、米斯特汀 | 30 | 使用后小跳的同时发动强力的袈裟斩，并且会根据武器属性释放对应的后续攻击。 |
| 格挡 | →→＋攻击 | 布尔特根 | 15 | 摆出防御姿势，受到敌人的近战物理攻击后会自动发动反击。 |
| 女武神之击 | ↓↘→＋攻击 | 瓦尔基里剑（限定） | 20 | 类似于强制爆炸的后跳袈裟斩，不过没有属性释放的后续招式（本必杀技不会出现在秘技中）。 |
| 雨伞攻击 | ↓↘→＋攻击 | 红色雨伞（限定） | 15 | 类似于女武神之击的后跳袈裟斩，攻击范围较小且没有后续攻击（本必杀技不会出现在秘技中）。 |
| 背袭 | →←→＋攻击 | 强盗之剑（限定） | 30 | 瞬移到敌人背后进行攻击，瞬移途中无敌且可追尾，在距离适中时有额外伤害。 |
| 镰刀月亮 | ↓↘→＋攻击， | 格拉姆、王良四、迪朗达尔 | 60/s | 发动后按住攻击键会拖刀向前奔跑且不断消耗 MP，松开按键后会释放一个强力的上挑斩，奔跑途中碰到敌人会被中断，不过攻击键按住越久伤害越高，不过奔跑距离带来的威力提升是有上限的。 |
| 旋转回击 | ↓↙←→＋攻击 | 双刃斧、雷光斩斧，乌戈瓦萨拉 | 50 | 原地进行一段时间的蓄力，之后旋转起身发动下劈，旋转起身也有伤害判定，动作全程带霸体效果。 |
| 百花缭乱 | 攻击键连按 | 护手刺剑、毒刺剑、穿刺刺剑 | 20/s | 原地发动连续刺击，会持续消耗 MP，单击伤害较低，停止连按后会以一招伤害较高的突刺收尾。 |
| 持久的伤口 | →←→＋攻击 | 慈悲之剑、茹瓦约斯 | 30 | 近距离发动一招判定较小的 Z 字型斩击，不过暴击率较高。 |
| 轨道轮 | ↓←↑→＋攻击 | 长矛、加塞尔 | 60/s | 原地回旋杂耍长枪的招式，可以持续对敌人造成伤害，但是不具备护身效果，依然会受到来自怪物的触碰伤害。 |
| 穿透 | ↓↘→＋攻击 | 偃月刀、权藤镇教 | 60/s | 发动后按住攻击键会架枪向前方持续快速突进，可以穿透一部分小型怪物，但是会被一些大型怪物击退。 |
| 蛇伸冲 | →→＋攻击 | 三节棍（限定） | 30 | 使用发动和普通攻击威力一样的伸长攻击，对大体型敌人可以造成 2 段伤害。 |
| 旋空脚 | ↓↘→＋攻击 | 功夫鞋、龙鞋 | 15 | 使出自动向前移动的特殊飞踢，可连续使用三次并可在空中使用，伤害较高且在空中使用的情况下会持续浮空一段时间（可以用来通过一些距离较大的沟壑）。 |
| 空击斧 | ↓↓＋攻击 | 致命靴子、地狱之鞋 | 20 | 发动由上至下的一字马劈叉攻击，伤害很高，劈叉后会顺势倒立身体并螺旋飞踢起身对周围造成伤害，劈叉动作部分带有无敌判定。 |
| 致命一击 | ↓↘→＋攻击 | 刺鞭、蛇伤鞭、天鹅座 | 30 | 对前方甩鞭并释放一道龙卷风，龙卷风的伤害有多段判定而鞭子部分有暴击伤害。 |
| 迅雷 | →←→＋攻击 | 雷切、三日月宗近 | 50 | 发动时画面会静止，之后会发动一段横跨屏幕的距离瞬间移动，移动轨迹上的敌人全部都会受到很高的伤害。瞬间移动过程全程无敌，且无接触判定。 |
| 破盔一斩 | ↓↓＋攻击 | 骨食藤四郎、旗鱼 | 20 | 向前中距离跳跃并且向下使用威力很高的纵劈，过程中有无敌判定，同时命中后可以降低敌人的防御力。 |
| 红吹雪 | ↓↙←→＋攻击 | 鹤丸 | 30 | 向前方快速斩击并释放一道红色的冲击波，斩击部分和冲击波部分全部命中的话有 2hit 伤害。 |
| 复写银月 | ←↓→↑＋攻击 | 斩月刀、三日月宗近、真打十六夜 | 30 | 原地使用月光斩击，范围非常小但暴击率高。 |
| 第十一小时 | →→＋攻击 | 野太刀、骨食藤四郎、斩月刀 | 20 | 摆出架招的防御姿势，受到敌人物理攻击后会自动发动威力较高的劈砍，动作结束后有 1 秒左右的无敌，对触碰伤害也有效。 |
| 三刹斩 | ↓↘→＋攻击 | 鹤丸 | 20 | 与旋空脚类似，攻击过程中会自动向前移动，命中怪物后会自动后退，全部招式命中后会显示大往生三个字，暴击率高。 |
| 连射 | ↓↘→＋攻击 | 大口径短枪 | 80/s | 以消耗 MP 为代价发动连续射击，虽然威力略低但射击速度会逐渐加快。 |

## 关于宝箱

游戏中的宝箱有褐、绿、红、白四种，褐色宝箱里大多是常规消耗品，绿色宝箱里可以获得装备或是炼成制作书等，红色宝箱里可以获得大量金钱，而白色宝箱较为特殊，打开后可以随机获得各种炼成素材，同时玩家在离开一次该区域（不是宝箱所在场景或房间，是这个场景所在的大区域）后会重生，而某些素材只会出现在特定区域的白色宝箱中（例如黑胡椒只有地下巫术研究所的白色宝箱可以刷出，酱油只有东方巫术研究所的白色宝箱可以刷出），关于各区域白色宝箱出现的特殊素材以及物品分布请参看本期《PlayStation 专门志 Pro》的赠品别册。



■特殊的白色宝箱可以用来反复刷素材



# 流程攻略及全碎片收集提示

## 关于特殊名字




进入游戏，在建立存档时会要求玩家输入自己的名字，其中若输入一些特殊名字的话，在开始游戏时玩家可以获得各种特典福利，以下为全部特殊名字及对应的特典：

**NIGHTMARE：**解锁困难及噩梦难度，以及通关一次后才能解锁的附加模式。

**BIGHEAD：**大头模式，角色的头会变大。

**Akuma：**开始时可获得武器“多明拿司”。

**8MEGAPOWER：**开始时可获得武器“游戏麻袋”。

**DUNGEONITE：**开始时可获得武器“地下城之剑”。

**ALPHAOMEGASIN：**开始时可获得武器“黑暗降临”。

**SPONGYVINE：**开始时可获得武器“藤剑”。

**JEPSON：**开始时可获得武器“发条刀片”。

**STEPHENPLAYS：**开始时可获得武器“西西里切片机”。

**TheSpeedGamers：**开始时可获得武器“最后一小时”。

**Jarvis Meower：**开始时可获得头盔“Mega64 头盔”。

**chuggaaconroy：**开始时可获得头盔“空白头盔”。

**BULLFIGHTER：**开始时可获得头盔“倾倒头盔”。

**EGGFARM：**开始时可获得头盔“守护蛋头盔”。

**BULLFIGHTER：**开始时可获得饰品“The-Baz 面具”。

**TEAMFAT：**开始时可获得饰品“有趣的面具”。

**Grumps：**开始时可获得饰品“我不是格兰普”。

**Egoraptor：**开始时可获得饰品“我是格兰普”。

**swimmingbird：**开始时可获得饰品“瘟疫医生面具”。

**AWESOMEVIDEOGAMES：**开始时可获得饰品“大胡子”。

## 关于难度

本作共有三种难度：普通、困难、噩梦，但并非一开始就全部开放，除非玩家使用“NIGHTMARE”这个特殊名字开局，否则游戏一周目时只能选择普通难度，通关一次后解锁困难难度，困难难度通关后才能解锁噩梦难度。除了敌人强度外，困难难度下一部分敌人的出招以及位置分布会有所变化，而噩梦难度下各个 BOSS 也会增加新的攻击方式。同时噩梦难度下取消了角色升级的设定，玩家全程只能以 Lv1 的状态进行游戏，因此使用特殊名字以白板状态开荒噩梦难度是非常大的挑战。而本篇攻略则以正常一周目普通难度为基准进行叙述。




## 关于地图

本作不存在逆城和里城的设定，地图最大完成率为 100.00%，以下为 100.00% 地图全貌，大家可以对照完成。地图中的红色房间为记录点，绿色房间为传送点，黄色房间为隐藏房间（需要打破墙壁后才能发现）。



# 帆船“密涅瓦”

## 攻略流程

1. 在开场剧情后，首先打倒出现的怪物“席玛”，可以获得碎片“蔚蓝的水花”，之后会出现关于使用碎片能力的教学。

2. 从场景右侧离开，一路前进打倒沿途的敌人。途中要注意怪物“度勒哈默尔”，它的链锤攻击力很强，在收回时还有伤害判定，尽量利用其攻击间隔予以击破，掉落碎片“投连家”，是快速的近战攻击触发碎片，强化级别 9 之后伤害判定范围很大。同时这个敌人还会掉落稀有食材“海胆”，以后做料理时可以用上。

3. 一路走到底后从平台跳上，用右摇杆指向封住的门，当门的颜色变成橙色后即可开门，从右出门来到帆船的甲板上，留意下方爬上来的敌人以及天上来的鸟人“阿伊洛”，它掉落的碎片“大风爬行者”是贴地远程攻击法术，可以一用。在甲板右侧尽头可以拿到宝箱，从尽头的下方入口继续回到船舱中。

4. 接着向右用下滑铲通过低矮的通道，右侧的房间是记录点，往下继续前进。这里下到底虽然是死路，不过可以拿到一把火铳，旁边还有一个隐藏房间，而要继续前进则必须在上边往左侧的通路走。



5. 左侧的通路中打倒敌人“大炮默特”获得定向碎片“火焰大炮”，这里会有使用定向碎片的教学，需要操控右摇杆瞄准相应的方向后再按 R2 键发射，使用“火焰大炮”瞄准旁边大炮的引信并按 R2 键使用，可以点燃引信开炮，开辟新的道路。之后的场景可以获得贵重品“船的地图”，继续前进便到了第二个记录点。

6. 之后的船舱中 BOSS 会在背景里出现，并向玩家扔出几只小怪，将其干掉后在上面的房间可以用大炮打开返回左侧区域的捷径，这一带也会出现新敌人“鬼魂”，它会掉落强化碎片用的常用素材“外质”、万物溶解剂以及碎片“召唤鬼魂”。

7. 困难难度以上会出现新敌人“度勒哈默尔的头”，这种小怪其实相当于“《恶魔城》系列”中的普通蓝色美杜莎头。它掉落的碎片是使魔碎片，可以召唤出使魔“熟练：德拉头”护身，如果在这里刷怪积攒碎片到品级 9 之后，身体周围最多会出现 5 个德拉头，对于困难难度以上的 BOSS 战以及流程攻略会有很大帮助，当然由于碎片掉率只有 2%，刷到品级 9 是相当考验玩家耐心的事情。



8. 再次来到甲板上后，一路往右是便是 BOSS 房间，BOSS 房间下面是记录点，记得提前记录 + 回复一下。击败 BOSS 后发生和吉贝尔的对话剧情，之后便会播放本作的片头及标题 LOGO。

### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 席玛 | 蔚蓝的水花 |
| 大炮默特 | 火焰大炮 |
| 鬼魂 | 召唤鬼魂 |
| 度勒哈默尔 | 投连家 |
| 阿伊洛 | 大风爬行者 |

### BOSS 战 | 威沛

HP: 600
弱点：雷、光

BOSS 的体型巨大且有两种攻击模式，在第一攻击模式下，BOSS 位于画面场景右侧的船首处，玩家只需靠近后保持武器能够攻击到的距离，连续攻击胸口即可。BOSS 会喷射毒球以及红球，小心躲开，红球落地后会变成敌人“席玛”。这里要小心 BOSS 的触手横扫，本作由于画面 2.5D 化的缘故，这招的攻击判定并不是很好把握，最好及时跳起回避，回避的同时也可以使用“蔚蓝的水花”等远程攻击的碎片攻击 BOSS。此外当 BOSS 用触手缠住帆船时是攻击的好时机，趁此时全力输出伤害吧。

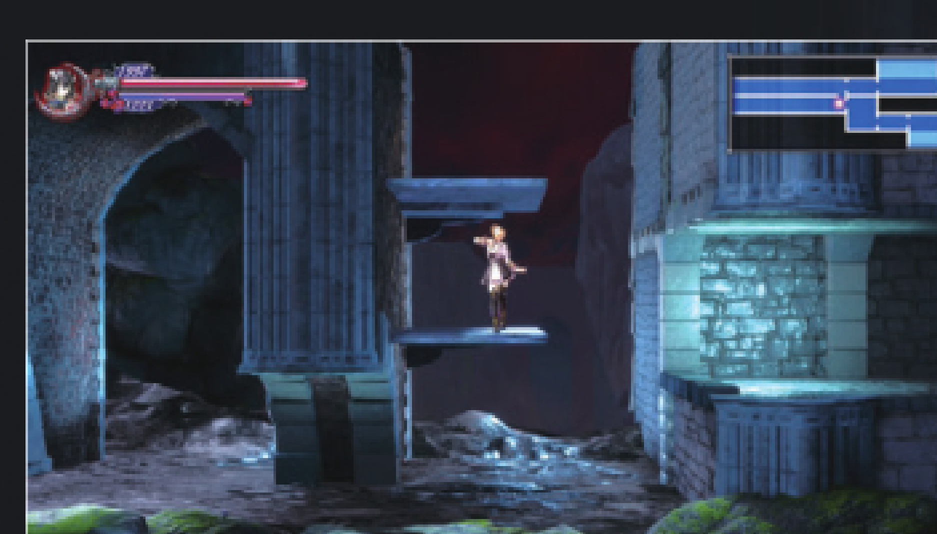
BOSS 在第二攻击模式，身体会转移到画面中央的背景下，这时她会使用横扫整个甲板的水流喷射攻击，由于这招只有水流命中点的甲板附近才有伤害，因此可以通过跳跃来回避。同时趁势攻击其头部即可，BOSS 在一段时间后又会切换回第一攻击模式，往复循环几次即可取胜。胜利后获得 BOSS 的碎片“捶打触手”，使用效果为召唤超大判定范围的触手攻击，强化后可以增加同时召唤的数量。



# 阿万特村

## 攻略流程

1. 上岸后前进一段距离会发生剧情，玩家遇到了救下了小女孩安的教会驱魔师多米尼克。途中的敌人不是很强，“巨型老鼠”这种敌人身上的碎片“召唤老鼠”别忘了刷到。



2. 之后进入前方的建筑内，这里就是玩家在本作中的大本营了，和右侧房间的约翰尼斯对话可以获得一些素材，之后便可以在他这里利用炼成和料理制作来制造各种物品、装备，而现成的道具和装备也可以使用分解来获得素材，需要万物溶解剂。继续往右还有记录点可以回复及记录。多米尼克处则会贩卖各种基础商品，随着流程的进展，多米尼克处销售的基础商品种类也会增加，记得每种都买一个以填满图鉴，此外火药分解后得到的素材仅此一家，记得分解一下补充图鉴。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

3. 左侧的房间里玩家可以从多米尼克处购买到一些基础道具和素材，而且任意在约翰尼斯处炼成过一次的物品，都可以直接在多米尼克这里花钱买到。和多米尼克对话获得“村落的钥匙”，此外记得从多米尼克处买几个“传送石”，价格只要100G，使用效果是直接返回到阿万特村中，是玩家在弹尽粮绝之际的救命神器。

4. 再从建筑左侧出来会发现NPC阿比盖尔及哈里，阿比盖尔会提供一系列回忆任务，玩家需要将特定的装备交给她即可完成，将回忆任务全部完成后可以获得提升击倒敌人后出现碎片概率的装备“索罗门的戒指”。

6. 哈里则可以帮玩家栽培米、马铃薯和玉米，玩家需要把种子交给它，切换地图后回来和他对话即可回收食材。

7. 建筑物中的NPC琳赛会提供一系列复仇任务，任务目标均为击杀一定数量特定的敌人，接了任务后会在地图上出现一个卷轴标记（意为此地有作为任务目标的敌人出没），任务会随着流程开展而逐渐解锁，最后两个任务可以获得金力戒指及强盗之刃这两件稀有装备。



8. 一段时间后再回来，玩家会在多米尼克的左侧发现提供料理任务的NPC苏西，她提供的任务“想吃XXXX的食物系列”（游戏里翻译为“XXXX的食物想要吃”）不会显示任务所需料理的具体名字，只会提示图标，玩家可以对照下文的列表来完成，料理任务全部完成后可以获得子弹无限的装备“回收帽子”，

9. 拿到村落的钥匙后可以从建筑右侧离开，出门上方的房间里有传送点，不过目前还没有开启其他传送点，所以这里尚无法启动。之后一路前进来到吉贝尔的城堡前，启动机关放下吊桥，进入城内。

10. 如果不放下吊桥的话可以从大门前面的缺口跳下，会发现左右各有一条通路，往左边一路走到尽头可以打碎墙壁进入隐藏房间，内有一个8-bit金币；而往右侧走则可以进入禁忌的地下水道，因为此时玩家尚未获得潜水相关能力，因此也无法继续前进。所以拿完8-bit金币即可返回吊桥处，放下吊桥进入吉贝尔城。

## ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 骨默特 | 骨折 |
| 巨型老鼠 | 召唤老鼠 |
| 蝙蝠 | 召唤蝙蝠 |

## ■琳赛的复仇任务一览

| 任务名称 | 任务目标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 我老公的敌人! | 默特 ×5 | 戒指 ×3 |
| 罗莎莉的敌人! | 度勒哈默尔 ×3 | 海胆盖饭 ×3 |
| 安涅特的敌人! | 琪尔姆特 ×4 | 绵 ×5 |
| 莉莎的敌人! | 斯伯纳克 ×2 | 锁子甲 ×1 |
| 赛门的敌人! | 巴巴妥司 ×4 | 黑曜石 ×5 |
| 波特的敌人! | 恶魔 ×4 | 钢铁 ×5 |
| 丹的敌人! | 狼人 ×3 | 流行的发型III ×1 |
| 爱德华的敌人! | 持盾异邦人 ×5 | 银 ×3 |
| 尚恩的敌人! | 刺客 ×4 | 小偷的戒指 ×1 |
| 达利欧的敌人! | 俄克皮特 ×6 | 生奶油 ×5 |
| 特雷瓦的敌人! | 斩斧异邦人 ×5 | 大马士革钢 ×3 |
| 玛莎的敌人! | 迪西玛 ×8 | 速度带 ×1 |
| 马帝乌斯的敌人! | 大恶魔 ×6 | 白金 ×2 |
| 索雷伊的敌人! | 活化石 ×4 | 水晶 ×2 |
| 卡尔的敌人! | 拉玛什图 ×6 | 钻石 ×1 |
| 米塔的敌人! | 古辛 ×13 | 日绯色金 ×1 |
| 西斯塔的敌人! | 恶魔贵族 ×6 | 红绿石柱 ×1 |
| 裘斯德的敌人! | 百万富翁的祸根 ×1 | 金力戒指 ×1 |
| 李洽德的敌人! | 复仇战士 ×1 | 强盗之刃 ×1 |

## ■阿比盖尔的回忆任务一览

| 任务名称 | 所需物品 | 奖励 |
|---|---|---|
| 夏林的回忆 | 外套 | 米 ×5 |
| 可比的回忆 | 戒指 | 安全戒指 ×1 |
| 诺耶尔的回忆 | 锁子甲 | 披萨 ×3 |
| 梅尔的回忆 | 蝙蝠翅膀 | 巧克力蛋糕 ×3 |
| 塔里亚的回忆 | 路哈巴拉尔 | 玩具鞋 ×1 |
| 诺拉的回忆 | 火焰戒指 | 荷鲁斯之眼 ×1 |
| 伊尼亚斯的回忆 | 茶会洋装 | 流行的发型IX ×1 |
| 艾尔巴的回忆 | 猛兽背心 | 牛仔帽 ×1 |
| 丹尼斯的回忆 | 火焰额环 | 魔法师的项链 ×1 |
| 莉莉的回忆 | 银色头饰 | 鸡肉奶油饭 ×1 |
| 汪达的回忆 | 真丝连衣裙 | 女仆的发带 ×1 |
| 里洽的回忆 | 蝴蝶结 | 银力戒指 ×1 |
| 纳迪亚的回忆 | 钻石 | 雄伟的板块 ×1 |
| 伊诺斯的回忆 | 山铜 | 法式奶油炸古代鱼 ×3 |
| 吉安的回忆 | 古代皇冠 | 索罗门的戒指 ×1 |

## ■苏西的料理任务一览

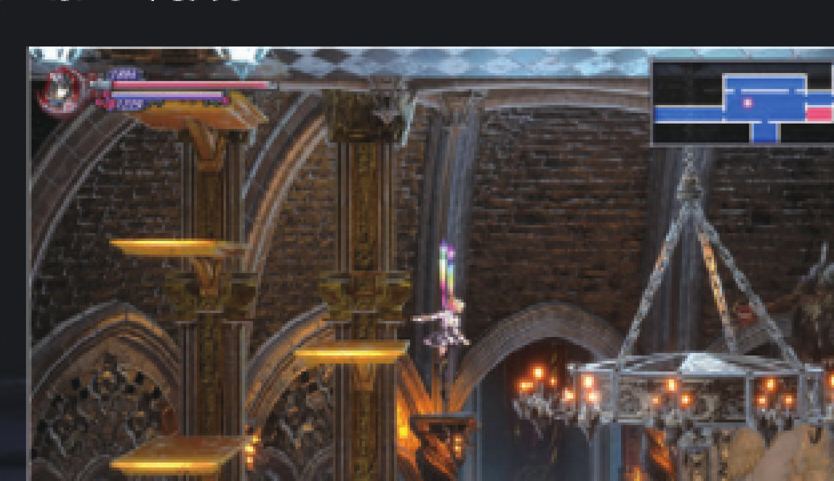
| 任务名称 | 所需物品 | 奖励 |
|---|---|---|
| 便携式小吃想要吃 | 饭团 | 刺鞭 ×1 |
| 不可抗拒的东西想要吃 | 披萨 | 放大眼镜 ×1 |
| 炸过的东西想要吃 | 薯条 | 鹤丸 ×1 |
| 黄色核心想要吃 | 玉米浓汤 | 围裙 ×1 |
| 烤过的菜想要吃 | 焗烤通心粉 | 克克利 ×1 |
| 经典的甜点想要吃 | 饼干 | 流行的发型IV ×1 |
| 辣的东西想要吃 | 咖哩饭 | 雷光战斧 ×1 |
| 包起来的东西想要吃 | 蛋包饭 | 权藤镇教 ×1 |
| 卷起的东西想要吃 | 草莓可丽饼 | 羽毛长袍 ×1 |
| 红色的细状物想要吃 | 经典意大利面 | 死之剑 ×1 |
| 清爽的东西想要吃 | 柠檬汽水 | 决斗者的守卫 ×1 |
| 烤过的东西想要吃 | 炸猪排 | 童子切安纲 ×1 |
| 蓬松的东西想要吃 | 舒芙蕾蛋包饭 | 慈悲之剑 ×1 |
| 奇迹的一品想要吃 | 雪纺蛋糕 | 仙道围巾 ×1 |
| 脆皮的东西想要吃 | 嫩煎鸡肉 | 死亡命运 ×1 |
| 海胆饭想要吃 | 海胆盖饭 | 杀伤力戒指 ×1 |
| 苹果饭想要吃 | 苹果烩饭 | 恶魔的项链 ×1 |
| 汤面想要吃 | 酱油拉面 | 赌博戒指 ×1 |
| 用散的食物想要吃 | 燉古代鱼 | 戴史雷夫 ×1 |
| 牛肉火锅想要吃 | 寿喜烧 | 8-bit 恶梦奖章 ×1 |
| 难忘的味道想要吃 | 高级牛排 | 回收帽子 ×1 |

# 入口（下层）

## 攻略流程

1. 刚进入吉贝尔城时四周一片漆黑，伸手不见五指。不过很快周围的灯火亮起，充满着强烈的“《恶魔城》系列”风格的BGM响起，相信每位玩家都会有种梦回《月下夜想曲》的感觉。

2. 这里一路直行即可，通过一条很长的走廊后来到一处大厅，在大厅右上角的宝箱需要玩家攀爬到上层后再从右侧缺口跳下才能获得。之后又会进入一条长廊，这里从天花板上会有连续五只蝙蝠飞下来攻击玩家，如果初期缺乏护身的碎片，又没有大范围攻击武器的话，建议小心躲开。



3. 之后一处大厅场景中央有一个血池，由于玩家目前尚无偷血能力，因此无法进入血池下方。场景右下角是记录点，通过上层的出口从右上角离开，在后面走廊中会遇到炼金术士阿尔弗雷德，发生剧情后阿尔弗雷德离开。

4. 接下来的场景中，在右下角玩家会发现被门封住，暂时无法前进，同时因为玩家缺少二段跳能力，无法到达场景上方，只能从右侧的出口离开这里，长廊中有 2 个鲜血粉碎骑士和 1 个斯伯纳克，都是比较强力的敌人，需要小心，鲜血粉碎骑士掉落的定向碎片“异端磨床”是非常好用的手段之一，而斯伯纳克会掉落附魔碎片“剑专长”，以剑为主力武器的玩家最好多刷刷。之后通过长廊来到下一个区域“寂静花园”。

### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 琪尔姆特 | 召唤吉尔蒙 |
| 鲜血粉碎骑士 | 异端磨床 |
| 斯伯纳克 | 剑专长 |
| 碎片炼成（剑专长 ×1、大剑 ×1） | 巨剑专长 |
| 碎片炼成（剑专长 ×1、无名刀 ×1） | 刀剑的专业知识 |

## 寂静花园（左侧区域）

1. 进入寂静花园后先一路向右，这里桥下方的宝箱里可获得“黑曜石装备的制作书”，在场景下层偏右侧有一个铁处女机关挡路，靠近后会受到地形伤害，无法前进，在后面取得恶魔之握的特殊能力后可以移开这个铁处女，不过如果把附近的蟾蜍敌人引过来，然后利用攻击它后产生的击飞效果，将之到铁处女里也可以关闭铁处女机关，后面有宝箱，内有装备“野兽贝雷帽”。场景左下角的门需要“勇者的钥匙”才能打开，这是很后期才能拿到的东西，目前暂时无法进入。



2. 此处场景上方的桥上会发现一个恶魔马车夫，看起来我们要到达断桥的对面必须靠他才行，但是他的马车因为面前被一个障碍物挡路而无法前进，从他的口中得知我们似乎必须得到什么力量移开障碍物，他才能够帮助我们，因此只能先从马车头上的平台逐级来到上方的场景进行探索。左侧中层有一个房间里可以拿到武器“晨星锤”，到达上方场景后向左前进，通过一段背景有着诡异红月的走廊便可返回入口区域的上层。

### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 莫可草 | 捕蝇草 |
| 蟾蜍 | 释放蟾蜍 |
| 羽帕尔马 | 召唤怪猪 |
| 巴巴妥司 | 真箭 |



## 入口（上层）

1. 继续向左前进，这里注意不要从平台的缺口掉下，否则要返回这里又得重新走好多回头路，不过万一落下的话也能拿到几个原本从下面无法拿到的宝箱，里面有着不错的装备（致命靴子和大口径短枪等）。

2. 继续往左来到下一个场景，左下角可以找到第一个传送点，右上角有记录点，门口敌人“巴巴妥司”附近的宝箱有“高级回复药的制作书”，之后可以在约翰尼斯处用 4 个体力药水炼成一个高级体力药水，炼成完后在多米尼克处还可以直接花 1000G 购买（不过 4 个回复药成本 800G，比直接购买要便宜一些），左上角是 BOSS 房间，做好一切准备后再进入吧。


■NPC 班杰明所在位置

3. 打倒斩月后继续往左前进，在有巨大吊灯的场景里可以获得 HP 上限提升，右下角用滑铲通过可以拿到子弹上限提升，同时在房间内会触发 NPC 班杰明的系列任务① “无法回家的男人”，给 NPC 班杰明一个传送石后可以拿到 1000G 奖励，左下角的房间打碎墙壁可获得武器“维京剑”，利用吊灯从左上方房间离开，通过一条长廊后来到下一个区域。

### BOSS 战 | 斩月

HP：1000
弱点：暗

斩月的难度要明显高于第一个 BOSS，事先最好多准备几个体力药水和高级体力药水比较保险。此外斩月的弱点是暗属性，因此流程里第一个拿到的 8-bit 金币推荐用来炼成血液研磨者这把武器。而碎片则推荐可以远程攻击的蔚蓝的水花，此外如果用剑的玩家在入口处从斯伯纳克这个敌人多刷了几个剑专长碎片的话战力也能提升不少，这类武器专长类的附魔碎片叠的品级越高攻击力加成越大，在约翰尼斯处还可以对其强化级别以提升用剑的攻击速度。

由于斩月的攻击基本上只对其正面有判定，因此和斩月战斗的基本思路就是保持距离，不断跳到其身后再进行攻击，适当以碎片进行牵制即可。斩月使用跳斩或锁链跳斩时是绕背的好机会，不过玩家最好是确认其面向之后再绕背（跑得太早的话斩月有可能会在空中改变面向。斩月进入防御架势后也可以跳到其背后安全输出个 3、4 刀。

斩月被打掉一定血量之后会给自己的武士刀上附加火焰，使用跳斩后会追加一个周身 360°的爆炸伤害，此时不是很适合主动上去攻击，没有信心的玩家最好用远程攻击的法术碎片进行输出，之前从鲜血粉碎骑士身上刷到了“异端磨床”的话，这一战会有不错的效果。



# 狄恩斯赫特大教堂（下层）

## 攻略流程

1. 进入这一区域后的第一个场景左下角便是记录点，由于从这一区域开始敌人明显加强，因此先回复记录一下再挑战这里比较好。这一区域会出现新敌人“杀人理发师”掉落的碎片是“匕首专长”，以短剑为主武器的玩家建议多刷一刷，同时这种敌人还会掉落武器“路哈巴拉尔”，其攻击效果类似《月下夜想曲》中的弱化版真空刃，虽然攻击力较弱但由于攻速超高，因此也是一把可以用很久的武器，加之在流程终盘炼成顶级武器“路哈维尔”需要用它作为素材，因此有余力的玩家建议在这里刷够 5 把“路哈巴拉尔”（4 把用于终盘炼成武器用，1 把用于 NPC 的回忆任务）。



2. 这里的新敌人“吵闹鬼”（就是一些会变成敌人的油画，上面画的都是本作众筹中出资的金主们）会掉落碎片“欢迎公司”，发动后会召唤出多幅油画护身，攻防一体还可以用来调查隐藏房间，而且利用碎片强化提升级别后还可以增加召唤出的油画的数量（强化到顶有 9 幅油画），是游戏中最为实用的碎片之一。

3. 打碎一个白色的炼金瓶可以获得技能碎片“捷径”，之后玩家可以解锁快速换装的功能（之后继续获得同种碎片的话可以解锁更多个套装保存空位），右侧墙壁有一处可以打碎，获得 HP 上限提升。

4. 这一场景上方左侧会发现强敌“卡西莱斯”，这个敌人等级高达 Lv29，攻击附带诅咒状态（血量上限减半），打倒他后可以从他身后的道路来到入口区域第一个场景的上层（他会掉落不错的戒指“诅咒戒指”），左侧房间有 HP 上限提升和一个“捷径”碎片，不过之后暂时也无法进一步前进，只能返回。对自己没有信心的玩家可以无视，继续往右侧是正确的道路。

5. 下一个场景是一座高塔，场景左侧有一些像反射镜一样的机关，由于目前没有“反射器雷”能力，尚无法利用其到达高处，下方的宝箱和子弹上限提升也暂时无法获得，只能继续往右侧前进。

6. 再次通过一条长廊后来到下个场景，这里会出现新敌人“恶魔”，注意其法术攻击，它会掉落碎片“INT 提升”，由于所有的碎片攻击伤害都受到 INT 的加成，因此建议喜欢用碎片攻击的玩家可多刷一刷以提升品级。而另一种敌人“石像鬼”会掉落碎片“佩特拉雷”，释放能够将敌人石化的气体，在敌人较多的场合也会发挥作用。

7. 左上方房间可找到 NPC 理发师陶德，和他对话可以重新定制玩家的造型，宝箱里有“舞蹈面具”；右上方是传送点以及子弹上限提升，打碎传送点旁边的墙壁还能拿到子弹上限提升。从右下方出口继续前进，在后面一处场景可以获得流行的发型创刊号。



8. 这一场景右下是记录点，由于记录点上方的通路便是通向 BOSS 的地方。这里的敌人“血液携带者”会掉落使魔碎片“熟悉：血剑”，这个碎片既可以作为使魔也可以作为攻击武器，建议刷一刷。而左下是返回入口区域的路，准备就绪后开始挑战 BOSS。

9. 击倒 BOSS 后获得效果碎片“恶魔之握”，玩家可以按住 R1 键搬运特殊的障碍物和铁处女。，在 BOSS 房间右下方的房间里可以找到 HP 上限提升和独角兽戒指，右上方的房间里可以获得防具“十字军盔甲”和使魔碎片“熟悉：银骑士”，接着可以通过 BOSS 房间前场景下方的近路返回入口处，用恶魔之握搬开障碍物，前往寂静花园。

### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 吵闹鬼 | 欢迎公司 |
| 奥多格 | 酸性喷射 |
| 石像鬼 | 佩特拉雷 |
| 杀人理发师 | 匕首专长 |
| 恶魔 | 增加 INT |
| 布耶尔 | 召唤布耶尔 |
| 喵喵 | 理家斯托雷马 |
| 血液携带者 | 熟悉：血剑 |
| 碎片炼成（理家斯托雷玛 ×1、红宝石 ×1） | 里加多恩 |

### BOSS 战 | 工艺品

HP：1200
弱点：打击、暗

这个 BOSS 的难度并不高，它的主要攻击方式有握拳砸地、手指弹击、带有伤害判定的冲撞、抓人等，大部分招式都有比较明显的准备动作，因此一一小心回避，并伺机反击。召唤了欢迎公司的话，周围拥有常驻攻击判定，可以大大提升和这个 BOSS 战斗的效率。



# 寂静花园（右侧区域）

1. 一路返回到恶魔马车夫处，使用恶魔之握搬开马车前的障碍物，之后乘坐马车飞跃至断桥对面，右下角先开启传送点，右上角有 HP 上限提升和功夫背心。

2. 接着继续向左，会发现新敌人“卡拉波斯”，会掉落使魔碎片“熟悉：卡拉波斯”，她虽然没有太强的攻击能力，但是拥有为玩家回复（需要消耗妖精的伤药）以及指引隐藏房间等实用的能力，静置一段时间的话，她还会坐到玩家的肩膀上。

3. 接着向右进入中央花园。这里有一架钢琴，带着卡拉波斯并在钢琴前按↑键坐下弹钢琴的话，卡拉波斯会在这里唱一段歌曲，可以听一听，还可以获得奖杯“歌唱家”。



4. 继续向右前进，来到有一座桥分成上下两层的场景，这里的敌人“萨根”会掉落碎片“炼金术赏金”，效果为在炼成或制作料理时有概率会做出 3 个对应物品，虽然掉落率很低，但是如果玩家有耐心刷满的话，能够为后期白金过程中的全道具收集减少很多压力，同时使用素材提升其级别的话还能增加敌人身上的物品掉率（不过强化素材非常贵）。

5. 场景左下有隐藏房间，内有500G和MP上限提升和HP上限提升，右下有一处水井，可以拿到子弹上限提升，在水井处按↓+× 键也可以进入禁忌的地下水道区域。

6. 进入禁忌的地下水道后可以适当探索一下，这里有记录点，还可以拿到属性子弹的制作书、HP上限提升和1个“捷径”碎片，最后会来到一道瀑布前，由于这里暂时不是主线流程需要探索的地方，建议玩家暂时返回寂静花园。

7. 返回寂静花园后，继续向右前进可以找到记录点，而记录点房间的右侧有一上一下两条路，上路通向双龙之塔，下路通向邪恶之桥，从目前的主线流程来说，应当先走上路去双龙之塔。不过玩家可以先去邪恶之桥入口场景处，这里的敌人“莉莉”会掉落碎片“变身邦妮”，使用之后玩家可以变身为兔女郎，虽然攻击方式只能使用连续脚踢攻击，但是威力非常强大（事先有刷过INT提升碎片的话就更好了），可以说是后面攻关的利器之一，此外“输送默特”这个敌人会掉落碎片“枪支专长”，喜欢用火铳的玩家建议刷一下。最后去接触一下场景尽头的验票口，由于没有相关的重要物品“认证版”而暂时无法继续前进，只能回头。



### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 卡拉波斯 | 熟悉：卡拉波斯 |
| 类人猿 | 召唤西蒙 |
| 萨根 | 炼金术赏金 |
| 莉莉 | 变身邦妮 |
| 输送默特 | 枪支专长 |
| 狗狗 | 抵抗打击 |

## 双龙之塔（左塔）

### 攻略流程

1. 这里利用2.5D的背景变化模拟出了玩家沿着塔侧回旋上升的视觉效果，但由于和地图比照起来就不是那么方便了，因此游戏中实际的地形比地图显示要复杂不少。这里新出现的敌人“狼人”比较厉害，尽量绕到其背后攻击。它掉落的碎片“野兽守护者”是不错的防御型碎片。

2. 利用下滑铲拿到子弹上限提升后，从狼人出现的地方跳上平台，沿着螺旋状的套路向上，这里要注意那种网格状金属平台在玩家踏上1秒后会落下，玩家需要及时跳到下一个落脚点。



3. 在一处落下的缺口处跳下，最下方的左侧有“流行的发型VI”，回到上方继续前进，利用上下移动的齿轮作为踏脚平台，当两处平台间隔较大时，需要在半个身位露出平台的位置进行跳跃才能通过，右侧可以找到MP上限提升，在左上方的宝箱里可以找到一把非常不错的武器“导向剑”，攻击方式为将剑扔出去攻击并收回，伤害和判定都非常不错，也是一把能用很久的武器。

4. 利用齿轮一路上升前进可以找到进入塔内的门，上方的宝箱可以获得太阳镜。进入双龙之塔内部后，用右摇杆扳动齿轮（齿轮颜色变成橙色）作为平台来到上层房间。

5. 房间有3个吵闹鬼，如果之前没有刷够欢迎公司碎片的话可以刷一刷，往右侧走是双龙之塔的电梯通道，由于现在还没有启动电梯，因此暂时没用，而房间上方的出口需要二段跳才能通过，目前也无法到达。目前只能走左侧的道路，在下一个场景可以发现吉贝尔和阿尔弗雷德，发生剧情后两人都离去，继续往左走记录点，接着可以来到下一个区域——里弗人工意识。

### ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 狼人 | 野兽守护者 |
| 塞拉伊诺 | 迪普斯欧西屋斯 |
| 碎片炼成（迪普斯欧西屋斯 ×1、绿宝石 ×1） | 特普斯萨伦达 |



## 里弗人工意识（下层）

### 攻略流程

1. 先下到最下方，用右摇杆移开书架，开辟通路，一路向左移动，到左侧场景的最下方可以获得饼干的食谱，但是现在没有二段跳，从这里我们无法通向高处。

2. 于是只能先回到前一个场景，再次使用右摇杆，可以把嵌入墙内的书架和笼子移出来，作为跳跃踏脚的平台（站在书架和笼子前移动右摇杆，当看到书架和笼子由蓝色变成橙色即可），但要如果移动的是笼子的话，里面的敌人“古辛”会跳出来攻击玩家，它的伤害颇高，体型又小不易被打中，这点尤其要注意。





3. 利用书架和笼子作为踏脚点到达上层后，从左上出口出去继续往左前进，下一个场景的左侧可以推开书架进入房间内，拿到乌鸦面具。接着返回，走右上的出口，通过有 3 个吵闹鬼的区域后从右上方出去，右边的墙壁可以打碎拿到 HP 上限提升。

4. 上来后，右侧的房间里把可移动的书架压住机关，就能开启通往这一区域入口的近路。往左侧则需要右摇杆对准书架上的平台，等其变成橙色后操控其向左移动，便可通过尖刺地形。

5、这一场景的书本形状的敌人“但他林”会掉落使魔碎片“熟悉：德恩特莉恩”，效果是提升玩家的 STR，而敌人“路夏”会掉落碎片“神圣的阴影”，效果为一段时间内提升玩家的状态，可以刷一下。在最左侧可以找到 BOSS 房间及记录点。

6. 在 BOSS 前记录点左上方的房间里，玩家可以看见图书馆的管理员——吸血鬼 OD（相信玩过《月下夜想曲》的玩家都猜得出来这是谁了），玩家可以从他那里借书以提升能力，自然是推荐加 LCK 的幸运之书了，继续和他对话他会聊起之前看到的列车的话题，其实也是暗示了之后开展剧情流程的方法。之后随着剧情的进展，再回到 OD 这里可以增加借书数量的上限。

7.OD 房间的左侧又会发现镜子状的机关，因为没有反射器雷所以还无法使用，机关上方左侧的房间是传送点。不过现在有了二段跳，可以探索的地方又多了不少，比如初期的帆船“密涅瓦”的地图就可以全部开启了，返回帆船“密涅瓦”可以拿到不少东西，包括流行的发型Ⅻ、乡村裙子、蛇炮、海贼帽子（加 LCK）等等，还能开启一个传送点。

8. 此外从寂静花园前往禁忌的地下水道，到瀑布处也可以通过二段跳到达对面，房间里可以获得咖喱粉和咖喱的食谱。而寂静花园有钢琴的中庭花园上方的几个物品也可以回收了。

## ■本阶段可收集碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 雷元素 | 抵抗雷 |
| 但他林 | 熟悉：德恩特莉恩 |
| 路夏 | 神圣的阴影 |
| 古辛 | 扒手 |

### BOSS 战 | 安德雷斐斯

HP：1500
弱点：打击、突刺、雷

这个 BOSS 同样难度不高，它的攻击手段比较单一，从空中往斜下方的三角踢只需跳起即可躲开。威胁略大的是悬浮在空中之后发射羽毛飞弹这招，需要玩家观察提前出现的羽毛飞行轨迹，左右移动或是跳跃来进行回避。至于 BOSS 的近战攻击虽然出招快，回避较难，但是因为伤害偏低，直接拼血即可。BOSS 逃往场景上方时利用场景中平台作为踏脚点进行跳跃追打，由此往复几个回合便能取胜，使用欢迎公司或是德拉头之类的攻防一体型的碎片或使魔的话，打起来会更轻松。之后可以获得二段跳能力的碎片“连跳”。



# 双龙之塔（右塔）

1. 拿到二段跳能力后，返回双龙之塔，在之前在有 3 个吵闹鬼的房间利用二段跳能力跳上平台，通往上方的房间。



2. 这座房间里有着巨大的齿轮，非常有《恶魔城》系列”中经典场景时计塔的感觉，而且这里同样会有大量的黄色美杜莎头……当然在本作这种怪物叫“诅咒”，不过玩家一旦碰到它依然是会被石化的。这一段流程建议全程使用碎片欢迎公司或是使魔德拉头来护身，否则难度会很高。

3. 从齿轮房间的左侧利用顺时针旋转的齿轮作为踏脚板来到右上方的平台，途中会经过一段尖刺地形，这里的通过方法是蹲在齿轮的凹槽里背对尖刺地形，硬吃第一段伤害，之后利用受创后的无敌硬直避免后续伤害来通过此处。之后可以再次来到双龙之塔的外部。

4. 继续沿着螺旋上升的道路前进，击破下方的狼人，另一种敌人毒蟾蜍会掉落提升毒抗性的碎片“抵抗毒”，建议刷到。这里的地形依然非常复杂，一路向右会发现宝箱无法取得，暂且先不管，利用齿轮向上。在一处金属平台向左侧前进，可以获得甜点的食谱以及 MP 上限提升。再往右侧通过一段连续的金属平台的地形后可以从宝箱里获得一把不错的剑“卡诺的谴责”从宝箱下方再次进入塔内。

5. 首先前往上方的场景，左侧是传送点，同时该场景内会出现敌人“持盾异邦人”，正面的攻击均会被其格挡，最好跳到他身后攻击。他会掉落碎片“定向盾”，是非常优秀的防御型碎片，不仅要刷到手最好能够多刷一点品级，并且尽量用素材强化（可以增加防御范围）。往右可以拿到特殊子弹的制作书，之后进入电梯通道，启动电梯，这样便可以往来于双龙之塔的各个阶层了。

6. 前往电梯通道右侧的区域，之后一路向下行进，在巨大齿轮房间的下层都是尖刺地形，落下的时候尤其要注意下方，之后来到下层会发现记录点，接着准备 BOSS 战。

7. 击倒 BOSS 后在其所在区域的最下方获得贵重物品“银溴化物”。接着返回阿万特村，利用银溴化物修好多米尼克房间最左侧的照相机，自拍一张照片后，前去里弗人工意识的图书馆找 OD，对话后可以获得贵重道具“认证版”。假如拿不到认证版的话，可以先去邪恶之桥调查一下检票口，再去找 OD 对话。



## ■本阶段可收集的碎片

| 敌人名称 | 掉落的碎片 |
| --- | --- |
| 镰刀螨 | 召唤昆虫 |
| 毒蟾蜍 | 抵抗毒 |
| 诅咒 | 抵抗石化 |
| 持盾异邦人 | 定向盾 |

**BOSS 战 | 华列克**

HP：2500
弱点：突刺、冰、光

这个 BOSS 初看有些难度，但掌握其出招规律后还是比较容易的。BOSS 的两个头共享血量，开场后两个头会交替使用前咬攻击，因此玩家只需站在场地中央，等哪个头前咬完毕后上去攻击即可，如果使用远程攻击的碎片法术或是导向剑等武器会比较安全。一段时间后 BOSS 会开始移动，玩家也只需顺着 BOSS 移动的方向紧跟上去即可，保持和两个头的距离就行。这期间 BOSS 不会攻击，因此可以抓住机会使用远程攻击进行追打。BOSS 停下来后，两个头会交替用出舌头攻击，这一招的伤害判定范围不是太好判断，建议远离攻击的那个头使用二段跳回避会比较安全。接着 BOSS 在移动一段距离后会使用一招合体撕咬，必须在场地中央下蹲才能躲开。最后的喷火攻击不易回避，如果之前刷到了碎片“定向盾”并充分强化后，可以用来防御这招。BOSS 的大致招式就是这些，如果先前输出足够的话，吐完火之后它也差不多就该完蛋了，击倒 BOSS 后获得定向碎片“地狱呼吸”，效果为朝着指定方向射出巨大火焰。



# 邪恶之桥

## 攻略流程

1. 在双龙之塔入口下方，进入邪恶之桥区域，一路击倒敌人后，利用认证版通过检票口，在场景尽头会碰到斩月，发生剧情。剧情之后两人登上了列车。由于之后的场景没有记录点，因此在进入邪恶之桥前最好先记录一下。

2. 这段流程有 5 分钟的时限，玩家必须和斩月并肩作战，联手突破敌人的阻碍。斩月的实力很强，而且还拥有可以弹反敌人攻击的招式，因此玩家只需跟在他身后利用其当护盾即可。途中会有几处被门挡住的地方，这里需要让斩月射出锁链开辟道路，如果玩家冲得太快有可能会导致斩月傻傻地站在那里浪费时间，这时就只能先回头走一段路再返回来以触发斩月射出锁链。后面有一处门需要玩家用右摇杆来开门，之后一路冲到尽头便是 BOSS 房间，前面的宝箱里有一把日本刀“骨食藤四郎”不要忘了拿。




3. 击败 BOSS 后和斩月分开，继续前进会发现记录点，在向下通道可以打碎一处右侧的墙壁，获得 HP 上限提升。接着往左便可进入地下巫术实验室。

4. 第二次来到这里后，在火车的座椅上坐下并等待 1 分钟左右，画面中会出现隐藏敌人 44 号“库尼库尼”，他的诅咒攻击很容易阴死毫无防备的玩家，将它引到列车最左侧的货箱处可以卡住它，之后再慢慢干掉即可。

### ■本阶段可收集碎片

| 敌人名称 | 掉落的碎片 |
|---|---|
| 刺客 | 飞匕首 |
| 库尼库尼 | 抵抗诅咒 |

**BOSS 战 | 暴食火车**

HP：2200
弱点：打击、冰

到达 BOSS 处时倒计时有 1 分钟以上的话基本上就没有太大问题了。BOSS 的飞弹散射会被斩月全部格挡下来，因此它使用这招时让斩月当肉盾即可。BOSS 伸出机械臂时可以冲到它身前蹲下猛攻，不过由于几秒钟后 BOSS 收回机械臂并吞噬垃圾时有攻击判定，因此需要及时跳开回避。之后注意跳起躲开它口中的火焰，这招准备动作比较小，不是很好分辨。当它举起机械臂时迅速后退躲避下砸。由此反复几个循环便可取胜，获得碎片“锤子指关节”，效果向指定方向挥动巨大的拳头。




# 地下巫术实验室

## 攻略流程

1. 这里的流程很短，地形也不复杂，一路前进即可。途中要留意敌人“炸弹默特”，它掉落的定向碎片“火流星爆击”在某些场合可以打断敌人的出手，有一定实用价值。白色宝箱里可以刷到仅能在这里出现的特殊食材“黑胡椒”。之后会遇到多米尼克，触发剧情，继续前进一段路后可以发现记录点，也意味着要迎来 BOSS 战了，这里还可以拿到大马士革钢装备的制作书，不要漏掉。



2. 击败 BOSS 后拿到定向碎片“反射器雷”，效果是让玩家按照射出光线的轨迹来瞬间移动，而场中的镜子机关可以折射并延长传送光线，这也是流程攻关必备的重要能力。BOSS 房间后面的场景里可以找到传送点、银力戒指和 HP 上限提升，地板可以破坏进入隐藏房间，内有骷髅的项链和 MP 上限提升。

■本阶段可收集碎片

| 敌人 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 赛尼 | 复原 |
| 炸弹默特 | 火流星爆击 |
| 拟态者 | 金钱就是力量 |
| 马卡龙 | 有毒风暴 |

**BOSS 战 | 巴钦**

HP: 2400
弱点：冰、暗

这个 BOSS 比起之前的 BOSS 难度提升了一些，它的主要攻击方式有这么几种：①突进攻击，发动前手上会出现紫光，看到这个准备动作后必须迅速跳起回避；②地雷，往地面上扔一堆地雷，爆炸后会产生火柱，必须准确地站在地雷之间的空隙里回避；③从尾巴射出紫色激光，近身很难躲，必须远离；④高速攻击，在射出一连串绿色光线后，以绿色光线为轨迹进行高速攻击，也就是说所有绿色光线的位置都是伤害判定范围，虽然理论上只要避开绿色光线的轨迹就能完全回避这招，但由于光线本身位置随机，因此也有着无法躲开这招的可能性，关键时刻还是需要定向盾。因此必须多准备一些回复药以备不测。玩家可以利用 BOSS 使用这几招的间隙破绽进行伤害输出。但要注意一旦和 BOSS 近身，它有可能会使用一招 360°周身的尖刺攻击，这一招出手迅速，很难躲开，因此导向剑或是远距离攻击的碎片依然是最适合用来对付这个 BOSS 的。



# 里弗人工意识（上层）

## 攻略流程

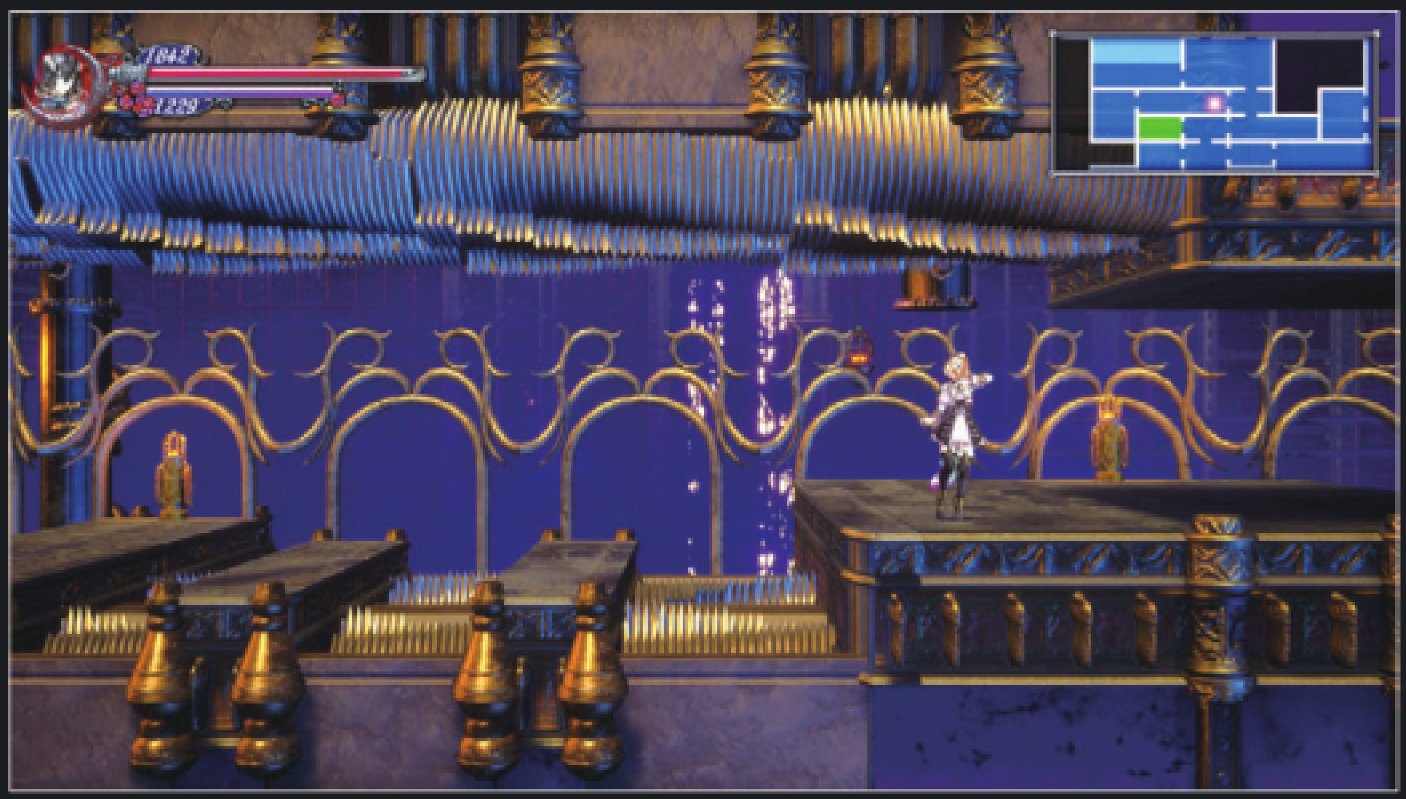
1. 拿到定向碎片“反射器雷”，获得反射传送的能力后，我们就可以利用其通过里弗人工意识 OD 房间对面的镜子机关，到达里弗人工意识的上层，之后一路直达吉贝尔所在的终焉之间了，虽然此时去挑战吉贝尔也只能进入 BAD END，但是可以顺带拿到不少东西和制作书，因此也是值得一去的。首先利用传送点来到 OD 所在位置上方的房间，利用反射器雷通过右侧的镜子机关，之后继续往上，左侧房间有旋转刃片地形，暂时无视，继续向上即可。



2. 下来回到到达大量尖刺地形和旋转刃片的房间，先一路往左拿黄金装备的制作书（左边墙壁可以打碎，有旅行者的戒指），之后回到该房间，利用移动平台往上，左上和右上各有一条道路，左上道路往后目前尚无法通行，只能走右上道路，这里有大量的怪物“诅咒”，要小心避开，最好是全程开启欢迎公司。

3. 走右上通路在通过一条长廊后，又会在右边和下边出现分岔路，往下可以回到里弗人工意识的入口处，途中有一个隐藏房间，需要用恶魔之握抓住地面的书架，然后跳上移动平台，用书架压住上方的机关才能打开。途中会出现新敌人“长矛盔甲”，会掉落附魔碎片“矛专业知识”

4. 往上同样要通过一连串的移动平台，注意途中中的拟态宝箱，接着往左再次来到一个地面上全是尖刺地形的房间，这个场景的背景上不断会有时隐时现的书架作为踏脚板，书架有红、黄、蓝三种颜色，注意三种颜色书架的出现规律才能通过。之后一路来到房间左侧，左下的道路走到底可以打开捷径，返回先前有旋转刃片房间的区域（并且这里和大教堂相连，虽然现在暂时无法通过），同时在途中有一条龙的房间里可以获得饮料的食谱，龙会掉落触发碎片“严峻的愤怒”，是伤害判定较大的触发碎片，效果不错。而左上的道路可以继续往上，可以发现记录点，准备 BOSS 战。



■本阶段可收集碎片

| 敌人 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 龙 | 严峻的愤怒 |
| 椅子拟态者 | 召唤椅子 |
| 勒莱耶 | 追逐者箭头 |
| 长矛盔甲 | 矛专业知识 |
| TAMAKO·死 | 乐观热情 |
| 三轮布耶尔 | 熟悉：布耶尔 |

**BOSS 战 | 深渊卫士**

HP: 1568
弱点：突刺、雷、光

使用定向盾可以防住 BOSS 的吐息以及甩尾攻击，之后只需要和 BOSS 贴身并蹲下，猛攻其脚部即可。玩家需要注意的就是利用后跳躲开 BOSS 跳起下砸这招。另外这个 BOSS 由于在最终区域会多次作为杂兵登场，因此本身在恶魔图鉴中并不被列入 BOSS 的序列中，所以也有可能无法获得其碎片，这个无需在意。打倒 BOSS 后即可进入终焉之间。



## 终焉之间

### 攻略流程

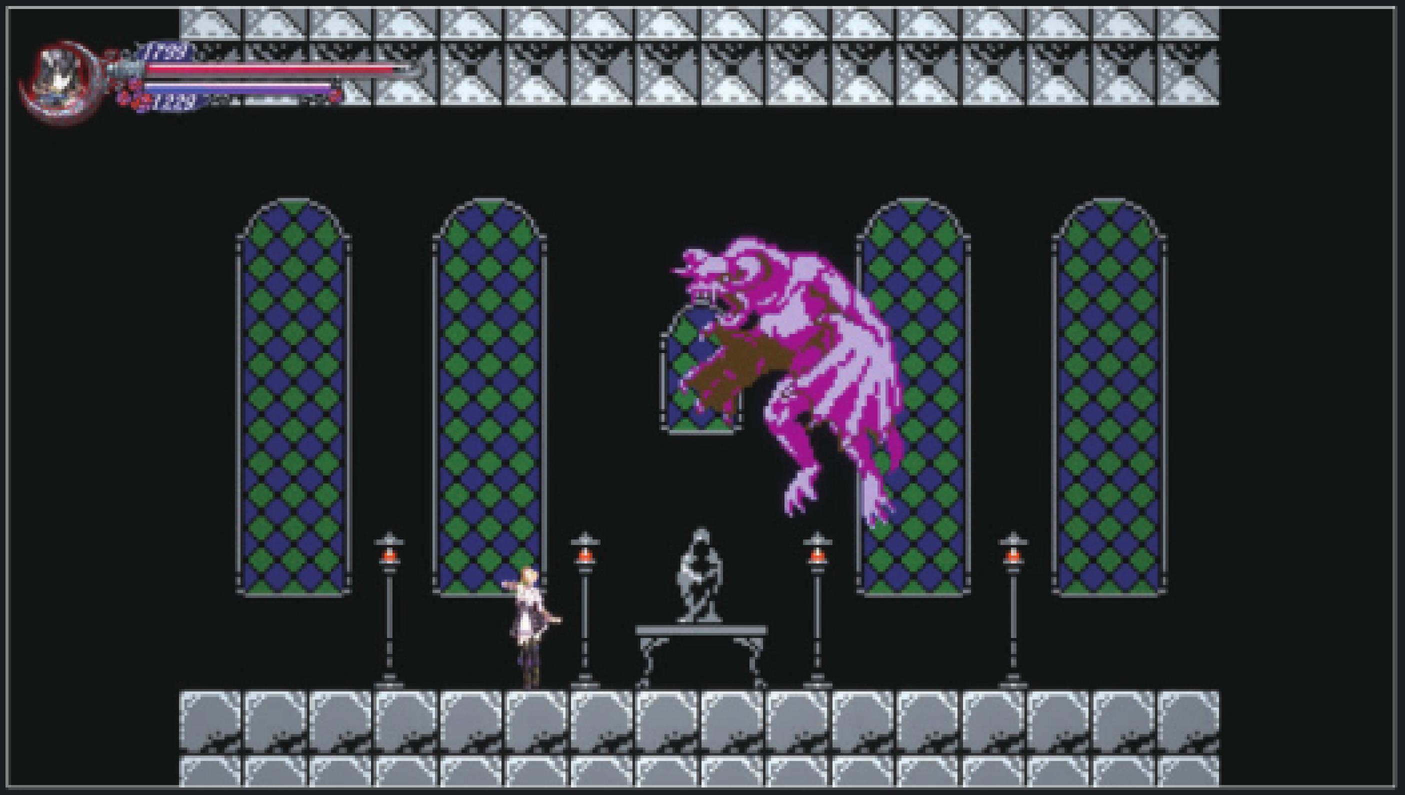
1. 进入终焉之间后的第一个房间在左上及左下各有一条道路，由于左上暂时被门挡住，因此走左下即可，途中可以获得特级回复药的制作书和记录点。

2. 接着从最下方绕过去后再次发现分岔，左侧可以前往大教堂，但是会被门挡住，无法继续前进，只能走右侧往上到底可以发现传送点和记录点，途中有高级装备的制作书和武器布尔特根，还能打开通往终焉之间入口的捷径。某个房间需要长者的钥匙才能进入（对面有隐藏房间可以拿到测量眼镜），这里暂且不管。



3. 传送点上面的房间有流行的发型XI，最上方打碎天花板后可以进入隐藏房间，里面有武器格拉姆、20000G、蔚蓝的钥匙，HP上限提升和MP上限提升，这个房间的左边墙壁还能打碎，进入一个新的房间，调查书架后可以进入隐藏关卡“8-bit噩梦”。

4.“8-bit噩梦”是一个模仿FC《恶魔城》的像素画风的横版关卡，流程非常简单，打败最后的BOSS“8-bit霸主”后可以脱出并获得8-bit噩梦奖章（这是强化8-bit系列武器到最高级的重要素材），不过8-bit噩梦里的敌人强度很高，尤其是最后的8-bit霸主高达55级，HP多达6660。建议在等级和装备提升到足够强度后再来挑战。和8-bit霸主交战时使用定向盾可以防住它的火焰，之后的战斗会简单很多。



**■本阶段可收集碎片一览**

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 二氧化钛 | 增加MND |
| 斩斧异邦人 | 投掷斧头 |
| 加麦基 | 踢专业知识 |
| 8-bit僵尸 | 召唤8-bit僵尸 |
| 8-bit鬼魂 | 召唤8-bit鬼魂 |
| 8-bit头骨 | 召唤8-bit火球 |
| 8-bit霸主 | 8-bit火焰 |

## 狄恩斯赫特大教堂（上层）



1. 此时在终焉之间即使打倒了BOSS吉贝尔也只是BAD END，玩家无法解开这座地狱之城的真正秘密，因此我们下一个目的地其实是狄恩斯赫特大教堂的上层，还记得大教堂在前往理发师陶德所在场景的前面，有一处镜子机关的场景吗？我们的目的地就是那里了。

2. 来到此处，在场景左侧利用反射器雷前往高处，会发现这里其实是一座很高的钟楼，由于后面还会连续出现类似的场景，我们暂时称这个场景为钟楼①，之后就可以从右上角的出口离开，继续前进。同场景内还有需要使用反射器雷才能获得的武器“麦克福帝棍”和子弹上限提升。上层可以拿到流行的发型II、子弹和MP的上限提升，在大钟中还有HP上限提升，玩过《月下夜想曲》的玩家一定会对其印象深刻。

3. 从右上出口离开钟楼①后通过一座连接桥，来到钟楼②，连接桥上方有一处墙壁可以打碎，跳上去能获得HP和MP的MAXUP以及使魔银骑士的碎片。这里的敌人“加麦基”会掉落碎片“踢专业知识”，强化后能够提升靴子的威力和攻击速度。

4. 钟楼②有HP上限提升，往右通向钟楼③有上下两处连接桥，下方的连接桥可以获得蛋糕的食谱，应该不会错过。在钟楼③有最高级装备的制作书和HP上限提升，右边有一处墙壁可以打碎，可以拿到另一个HP上限提升，同时场景内的两个钟可以打落下来，之后在打碎地板可以开辟通往大教堂下层的近路（顺便可以拿到流行的发型X）。

5. 向右来到钟楼④，右下有记录点和通向BOSS房间的道路，右上启动机关可以打开进入终焉之间区域的捷径，当然现在没有必要回去，先去挑战这里的BOSS吧。战胜这里的BOSS后获得触发碎片“偷血”，右边的房间可以拿到一把红色雨伞武器，再往右走可以返回里弗人工意识。

**■本阶段可获得碎片一览**

| 怪物名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 光元素 | 抵抗光 |
| 俄克皮特 | 优化 |

**BOSS战 | 无血**

HP：3200
弱点：斩击、突刺、光

BOSS的招数比较多变，相对危险的杀招是鲜血溅射和鲜血龙卷，鲜血溅射需要及时跳起回避。鲜血龙卷的攻击范围覆盖大半个屏幕，看到她举伞做出准备动作时必须及时跳到她背后蹲下才能顺利回避这招，同时也可以借机全力输出。BOSS的近身攻击并不很频繁，身上回复物品够多可以考虑贴身猛攻，否则最好是保持一个身位的距离攻击，打两下就后跳躲开。BOSS把伞扔到空中时最初是没有攻击判定的，只有当飞伞进入回旋突击状态后才会造成伤害，要注意。

BOSS的血量可以通过她的裙子长短来判断，当裙子变得很短后她会使用吸血大招来回复HP，这是固定流程无法回避，玩家只能趁她吸血时尽量多输出一些伤害。HP回复之后的BOSS会进入强化状态，使用的招数会增加一招在画面中出现两个巨大的移动血柱，这两个血柱不会移动到画面边缘也不会相互接触，所以场景中央和两端是安全地带。同时BOSS还会使用在一定范围内连续降下血雨的大招，此时专心回避即可。



# 禁忌的地下水道

## 攻略流程

1. 拿到“偷血”能力后返回之前入口区域第三个大厅场景的巨大血池处，在血池中使用偷血即可吸收掉周围的血液，开辟通往新区域“禁忌的地下水道”的道路。

2. 禁忌的地下水道是全游戏最为四通八达的区域，不同区域的敌人强度也有很大差别，这里重点讲一讲和主线流程相关的路线。首先一路往右来到一处四岔路口处，这里有记录点可以回复。左上角通向吉贝尔城大门吊桥下方。左下角走到底可以开启一个传送点，不过最后会被水域给挡住去路。因此我们暂时从右下角的道路前进即可。这里的敌人“大恶魔”会掉落碎片“至理名言”，效果是降低MP的消耗，非常实用。此外另外一种敌人“导引头”会掉落附魔碎片“侦探的眼睛”，可以探测出周围场景中是否有可打碎的墙壁，用来寻找隐藏房间非常好用，而且这个碎片强化到级别9后不仅会变成常驻效果，而且可以自动捡起周围掉落的物品，强烈推荐。



3. 从右下角离开，一路向右前进来到缆车区域，这里的宝箱有玫瑰戒指不要错过。场景右侧有一处墙壁可以打碎，可获得命中戒指。

4. 继续一路向右前进，可以在一处场景的左下角找到记录点，这里右上有墙壁可以打碎，获得子弹上限提升。这一带出现的敌人“铲铁铠甲”会掉落触发碎片“召唤铲甲”，是不错的攻击碎片，同时这个敌人还有低概率会掉落装备“EX铠甲”，装备后可以变身为铲子骑士，攻击动作也会发生变化，非常实用。而且这个敌人所在区域可以在先前从寂静花园的水井处到达，提前获得这个碎片的话对流程攻略帮助很大。

5. 记录点所在区域的右侧可以来到一处有损坏的吊桥的场景，这里会出现水母状的敌人“迪西玛”，从它身上必须刷出定向碎片“水流”，这是在获得水下行动的能力之前，惟一让玩家进入水下区域的手段，是继续开展流程必要碎片，但因为“要从敌人身上刷出随机掉落的能力才能开辟新探索区域”违背了以往“银河城游戏”中这类能力都是固定获得的原则，因此这里也是本游戏最容易导致卡关的地方之一。



6. 记录点所在区域往上方前进，最终可以连通到入口区域（血池场景的右方），途中一个宝箱里有鱼料理的食谱，但是必须要到之后获得倒置技能后才能获得。另外继续往右边前进的话，最终可以连通到当初从寂静花园水井出下来遭遇到的瀑布场景，途中还可以发现另外一个记录点，以及钢铁装备的制作书。

7. 在损坏吊桥区域刷到水流喷射能力后，按R2键喷射水流，利用水流的反冲力将自己推入水中，右摇杆可以用来控制水流喷射的方向。入水后从损坏吊桥场景右下方的出口继续前进，由于途中会有大量活动的尖刺机关，接触到后玩家会受到很大伤害，因此这一段流程对玩家的操作要求较高，途中的宝箱由于现在无法开启所以全部无视，小心翼翼地避开尖刺机关，最后一路往右下可以进入下一个区域“隐藏的沙漠”。

**■本阶段可收集碎片**

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 单卡拉比 | 圆形裂土器 |
| 铁铲铠甲 | 召唤铲甲 |
| 大恶魔 | 至理名言 |
| 导引头 | 侦探的眼睛 |
| 凯尔派 | 两栖速度 |
| 水跃者 | 召唤水利破 |
| 迪西玛 | 水流 |
| 斯库拉 | 抵抗斩击 |
| 佛纽司 | 瓦爱杜 |
| 碎片炼成（复原 ×1、妖精的翅膀 ×1、恶魔的尾巴 ×1） | 再生 |
| 碎片炼成（瓦爱社 ×1、蓝宝石 ×1） | 瓦斯奇雅 |

# 隐藏的沙漠

## 攻略流程

1. 一进入隐藏的沙漠便是一条很高的纵向长廊，这个场景将隐藏的沙漠区域划分为左右两部分，先走右边即可，前进一段距离后很快就能发现传送点。

2. 这里红色的敌人“艾咪”碰到后会被附加缓速效果，要注意，此外要小心不要陷入流沙之中。这里的宝箱大多都是白色宝箱，没有太多有价值的道具，一路前进即可。敌人“安洛先”会掉落附魔碎片“增加CON”，敌人“活化石”和“洛基”分别会掉落附魔碎片“抵抗突刺”和“抵抗打击”，建议刷到。

3. 从传送右下的出口出去，走到底再往右，在下个场景从右上方的出口上去，左侧是记录点，右侧坐电梯到最上方，准备迎接BOSS战。右边从上往下有3个房间，最上面的那个是BOSS战的位置，进入后将和阿尔弗雷德进行战斗。

4. 打败阿尔弗雷德后坐电梯来到BOSS房间下方的那个房间门口，之前挡路的魔法阵已经消失，进入后打破炼金瓶，获得技能碎片“深沉者”，这样玩家就能在水下区域中自由行动了。



5. 前往隐藏的沙漠区域的左半部分区域，一路往左上前进即可，途中可以拿到强化子弹的制作书和加权戒指，地图左下角有一处墙壁可以打碎，隐藏房间里可以获得旅行者之帽。从左上角出去后返回禁忌的地下水道。

6. 地图最下方有传送点，传送上方的一个通道里可以获得究极的食谱，之后就是死路了，我们可以从下方的传送点传送到地下水道的另一个传送点（就是先前从血池下方来到四岔路口场景后，走左下通路到底发现的那个传送点）。

7. 从传送点出来后下水，走场景左下的出口出去（右下有一个隐藏房间，内有 HP 上限提升和 2000G），继续向左并利用反射器雷通过下一个场景中狭小的洞口，之后往上拿到武器旗鱼，右边的墙壁可以打碎，获得提升 LCK 的海贼王的戒指，再从左上出口离开，来到下一个区域“秘密巫术实验室”。

### ■本阶段可收集碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 艾咪 | 失明的雷 |
| 安洛先 | 增加 CON |
| 胡尔奥沙 | 帝斯雷夫 |
| 活化石 | 抵抗突刺 |
| 洛基 | 抵抗打击 |
| 碎片炼成（帝斯雷夫 ×1、钻石 ×1） | 帝斯罗萨恩 |

### BOSS 战 | 阿尔弗雷德

HP: 3500
弱点：无

和阿尔弗雷德战斗的场地是一个 2.5D 的环形场地，阿尔弗雷德会不断逃跑，和玩家保持距离，同时会使用各种法术来设置陷阱阻碍玩家。这一战玩家必须小心躲开阿尔弗雷德的法术，并且追上他全力输出伤害。阿尔弗雷德的法术种类非常丰富，包括毒药、地面火焰、地面冰结、石化烟雾、诅咒飞弹、冰块、缓速魔法（在场景中设置巨大的魔法球，接触后会被附加缓速状态）、瞬移和自燃（接触到其身体后会受伤）。战斗中尽量不要被诅咒飞弹打中，其余的法术因为 BOSS 的动作和法术效果都很明显，总体来说都是比较好躲的。BOSS 释放法术期间的破绽比较明显，尽量往其身后跳，抓住机会猛攻即可。



## 秘密巫术实验室

### 攻略流程

1. 一进入秘密巫术实验室就会触发多米尼克和阿尔弗雷德的剧情，剧情后即可找到传送点和记录点，意味着马上就要迎接 BOSS 战 了。这里没有太多东西可以探索，敌人“黑暗元素”和“拉玛什图”分别会掉落附魔碎片“抵抗暗”和“鞭打专长”，记得收集。



2. 击倒 BOSS 后继续前进，上方有一个房间利用反射器雷通过尖刺墙壁后，可以获得尖刺胸甲。从下方离开，在下一个有很多落下的铡刀的场景里，最右侧的墙壁可以打碎，内有小偷的戒指。继续前进一段距离便可离开这一区域，进入炼狱炎窟。

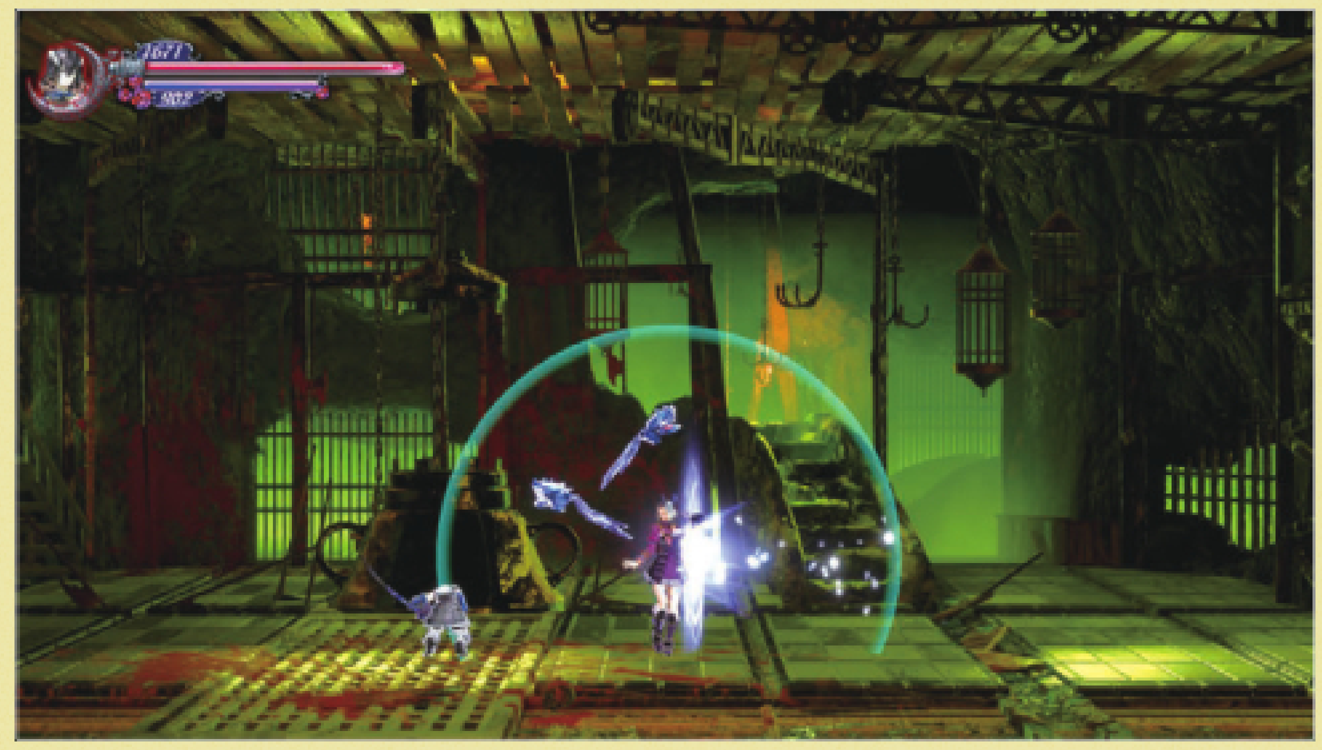
### ■本阶段可收集碎片一览

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 黑暗元素 | 抵抗暗 |
| 拉玛什图 | 鞭打专长 |

### BOSS 战 | 分身

HP: 4000
弱点：无

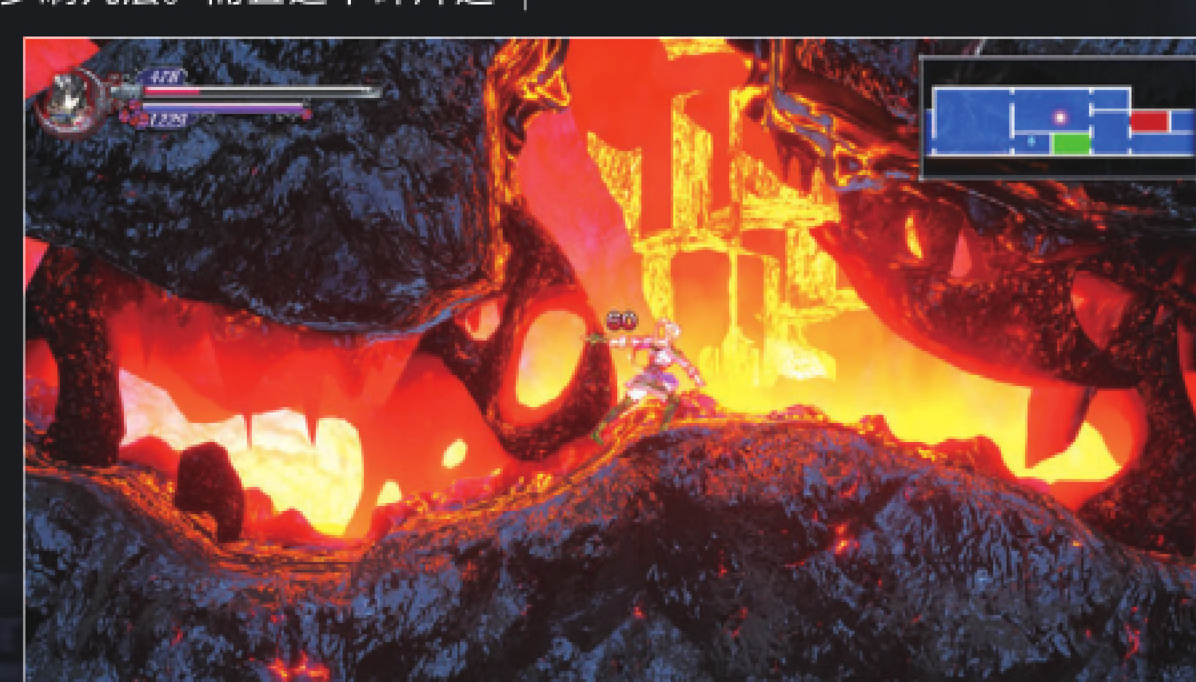
作为《《恶魔城》系列》中历代都有的“VS 自身的分身”的传统，本作的分身 BOSS 武器和能力均为固定，使用武器为日本刀，因此会不少使用刀剑武器时的必杀技，出手速度非常之快，玩家需要全神贯注迎战。BOSS 的跳斩动作类似斩月，利用其跳起的时机移动到其身后再进行攻击即可。BOSS 使用冲刺斩前有一个拔刀动作，看到后要迅速跳起回避，这招放完后 BOSS 会有一个略大的硬直，也是蹭刀的好机会。至于她的冲击波亦可以同样方式回避。火焰喷射和魔龙召唤这两招因为攻击范围较大，不适合近身回避，最好远离 BOSS 并以远程攻击应对。在地下水道获得的铲子骑士的碎片因为攻击距离较远，加上伤害不错，很适合用来对付这个 BOSS。打倒 BOSS 后可获得召唤分身的效果碎片“阴影追踪者”。



## 炼狱炎窟

### 攻略流程

1. 这一区域是一个非常简单的一本道地形，但因为敌人比起之前又强化了不少，加之有几处场景岩浆地形伤害，所以并不可掉以轻心，最好备足回复药品。在利用平台跳过岩浆地形时一定要小心迎面飞来的火元素等敌人。拟态敌人“死亡陷阱”会掉落附魔碎片“增加 LCK”，想要刷宝的玩家建议多刷几层。而且这个碎片还可以用来炼成附魔碎片“增加金币”，效果为掉落高额的金币袋概率提升，刷钱必备。地狱犬掉落的碎片“召唤地狱犬”伤害极高，推荐各位刷到。



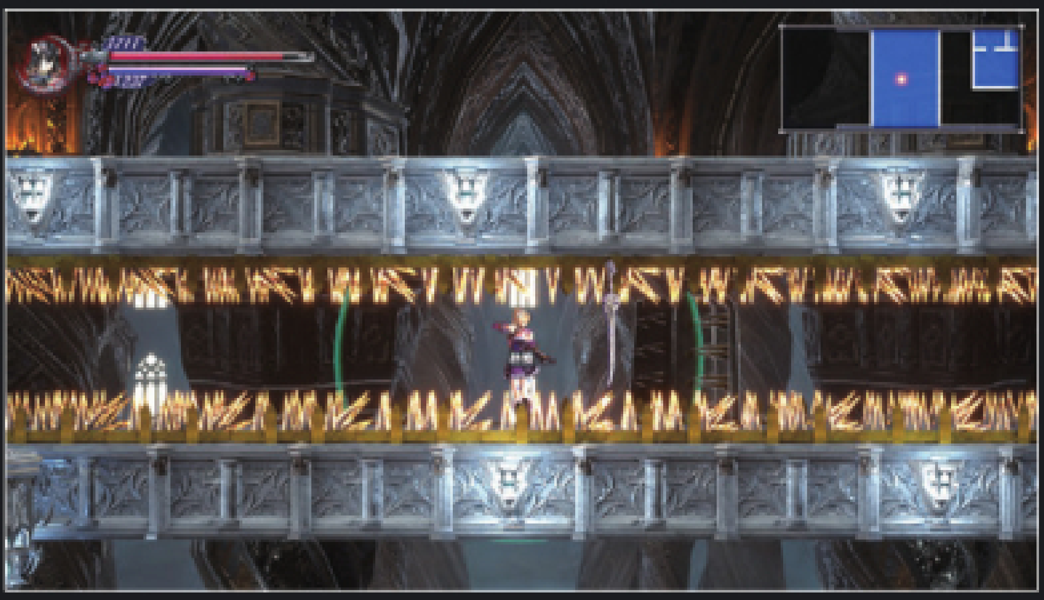
2. 途中某场景的右下角有隐藏房间，内有风险戒指，该场景左上角的墙壁也可以打破，获得杀伤力戒指，后面的房间里还可以得到究极子弹的制作书，最后可以找到传送点和记录点，准备迎战 BOSS。

3. 击倒 BOSS，拿到倒置的能力后从 BOSS 房间右边出门，利用倒置通过后面的几个场景后可以回到禁忌的地下水道场景，这个场景正好就和先前隐藏的沙漠左侧区域出来的场景连通。不过在出来后的下落场景里，打碎左侧墙壁可以拿到“至高的食谱”（即对面的宝箱里有妖精围巾的场景）。

4. 接下来的流程因为没有太多提示，因此又是一个很容易让玩家卡关的地方，在拿到倒置能力后我们需要前往双龙之塔，在 BOSS 战的场景中使用倒置，来到该场景的左上角，可以拿到一件装备“神盾板块”，装备后效果为完全免疫包括尖刺、旋转刃和岩浆等地形伤害，这也是我们继续推进剧情的关键物品。



5. 此外，拿到倒置能力后还可以去之前有鱼料理食谱的蒂法，使用倒置拿到鱼料理食谱。在通往寂静花园水井的瀑布场景处使用倒置，打碎右侧中央的墙壁可以进入隐藏房间，之楼④（即通向无血 BOSS 房间的场景）最上方可以获得木工的钥匙，这是挑战 3 个隐藏敌人之一的木匠大师所必需的道具。同时还可以去双龙之塔的左塔拿意大利面的食谱。



前若完成了班杰明系列任务①的话，这里可以再次找到他触发系列任务②“还是无法回家的男人”，再次给他一个传送石后完成任务。

6. 在狄恩斯赫特大教堂上层的钟

■本阶段可收集碎片一览

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 血腥虫 | 红色纪念 |
| 火元素 | 抵抗火 |
| 火山默特 | 喷火器 |
| 地狱犬 | 召唤地狱犬 |
| 桀派 | 扔枪 |
| 死亡陷阱 | 增加 LCK |
| 碎片炼成（增加 LCK×1、金 ×1） | 增加金币 |



■ NPC 班杰明所在位置

**BOSS 战 | 欧若博司**

HP：4500
弱点：打击、火焰、光

这个 BOSS 难度不大，它的吐息是抛物线型轨迹，保持在其正面就不会被打到，之后根据其移动步伐一边灵活调整身位一边输出伤害即可。BOSS 使用背后射出光线 + 冲刺这招时全力后退到场景边缘，利用光线消失的时机迅速以二段跳躲到其背后即可。战斗中略为麻烦的就是 BOSS 使用重力反转移动到天花板上时，吐息和光线的轨迹也会全部倒置，注意回避。BOSS 血量不多时会使用口吐光线扫射，不过光线移动的速度并不快，有充分的时间给玩家躲避。打倒 BOSS 后获得了碎片“倒置”，这个碎片的效果是让重力反转（操作为↓↑＋跳跃），整个游戏场景完全上下倒置，是玩家探索全部地图以及推进剧情的关键能力。



## 东方巫术实验室

### 攻略流程

1. 回到入口区域，在从阿万特村通过吊桥进来后的第一个场景使用倒置能力来到高处，会发现一条有大量尖刺地形挡路的长廊，之后穿上神盾板块，通过这一地带，途中的铁处女机关可以用恶魔之握移开，一路来到最上层后从右上方的出口进入东方巫术实验室。

2. 这里是一片非常具有和风特色的区域，沿路前进，途中会发现几处桥下的空间有宝箱，而如果之前完成了“无法回家的男人”系列任务第二步的话，这里某座桥下空间会再次发现班杰明，触发最后一步任务“为什么你回不了家”，不过目前还没有拿到可以越过障碍传送的“尺寸变换”能力，因此这些只能暂且搁置。

3. 接着来到第一处分岔路口，上方可以返回狄恩斯赫特大教堂区域（路上可以获得流行的发型 II），走左边是正确的道路。

4. 下一个场景玩家会碰到一连串的鸟居传送门机关，这里只要记住从门的左侧或右侧进入会把玩家传送到不同的位置这个规律，很快就能研究出行进路线，本场景左侧房间里有拉



面的食谱，左上角的房间走到最里侧有日绯色金装备的制作书，最后用倒置能力通过右上角的鸟居，向上进入下一个场景。

5. 这个场景最左侧是传送点，右上角的隐藏房间可以获得流行的发型Ⅵ，途中出现的敌人“加布”会掉落附魔碎片“增加 STR”，建议多刷一刷，牛型敌人“哈艮地”会掉落带石化效果的定向碎片“佩特拉呼吸”，还掉落最稀有的食材之一“飞牛之肉”，最高级的料理必须要用到，此外另外一种素材“魔牛的羽毛”也是炼成技能碎片“高跳”的必须素材，可谓一身是宝。可以适当刷一刷，最后从右上角的出口离开。

6. 这一场景左上角的房间需要“木工的钥匙”才能打开，如果先前在大教堂获得了钥匙的话，进入后可以挑战隐藏敌人“木匠大师”，他的实力非常强大，不过取胜后也有机率掉落最强触发类碎片之一的“筛子弹幕”以及三种特殊素材之一的“染血的骨头”。



7. 从场景入口上方的门离开，继续前进，之后连续通过两条日式风格的长廊后找到记录点，准备 BOSS 战。

### ■本阶段可收集碎片一览

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 卡布 | 增加 STR |
| 哈艮地 | 佩特拉呼吸 |
| 神风 | 龙卷风切片机 |
| 忍者 | 手里剑 |
| 木匠大师 | 筛子弹幕 |
| 碎片炼成（连跳、魔牛的羽毛 ×1） | 跳高 |
| 碎片炼成（佩特拉呼吸、毒药 ×1、蜜蜂的翅膀 ×1、蜜蜂的毒针 ×1） | 毒液雾 |

### BOSS 战 | 斩月

HP: 5963
弱点：暗

这是第二次和斩月交手，他的实力和第一次已经不可同日而语。整场 BOSS 战根据他给自己武器附魔的属性共可分 4 个阶段：无属性、火属性、雷属性、冰属性，每打掉 1/4 血切换一次阶段。无属性和火属性阶段的大多数招式和第一次交手时差不多，应对方式也基本一致。不过这次斩月还追加了一招“空即是色”，效果为带残影的冲刺后从地面上连续爆发四个火柱，伤害非常可观，看到他做出残影冲刺这个动作就要做好回避的准备了，火属性阶段需要留意其落地斩后的爆发伤害。雷属性阶段在攻击后会附带一道雷电，而冰属性阶段会使用长距离地面判定的冰霜攻击，同时扔出的飞刀会变成六方向飞行的冰针，需要多尝试几次来熟悉这两个阶段的招式，最后就是这场战斗的时间会拖得比较久，最好带足回复物品。打倒斩月后他会把自己的武器斩月刀托付给玩家，这也是进入真结局的关键物品。



## 终焉之间

1. 获得斩月刀后就可以前往终焉之间里吉贝尔所在的房间了，在前往 BOSS 吉贝尔前的那个区域用倒置能力可以在房间左上角拿到传说装备的制作书，同时 BOSS 前区域的桥可以打断，下方有子弹上限提升。

2. 在吉贝尔战中用斩月刀斩断红月，剧情后前往寂静花园上方一处背景里有红月的场景，同样用斩月刀切断红月，可以开启前往最终场景的入口，即真结局路线。



### BOSS 战 | 吉贝尔

HP: 2800
弱点：暗

吉贝尔的主要攻击方式是释放火球、冰块、雷电，以及以自身为中心的巨大雷电等，时而还会在画面中心召唤魔兽，不过他的大多数招式都很好躲，并不是很难的 BOSS。当然我们这战的目的并非是击败他，而是将其血量打至一定以下后，玩家可以看到场景中的月亮会变成红色，此时装备斩月刀攻击红月可以将红月切断，战斗强制结束。此外目标白金的玩家这里最好先留一个记录，之后无视红月，直接打死吉贝尔可以获得一个奖杯“新城主”（如果是在未获得斩月刀前将其打倒则是另外一个奖杯“只是一瞬间”，拿到斩月刀后将之打倒会直接获得两个剧情奖杯），之后重新读取记录就行。如果这里错过这个奖杯的话，就只能等二周目了。





# 巨兽之巢

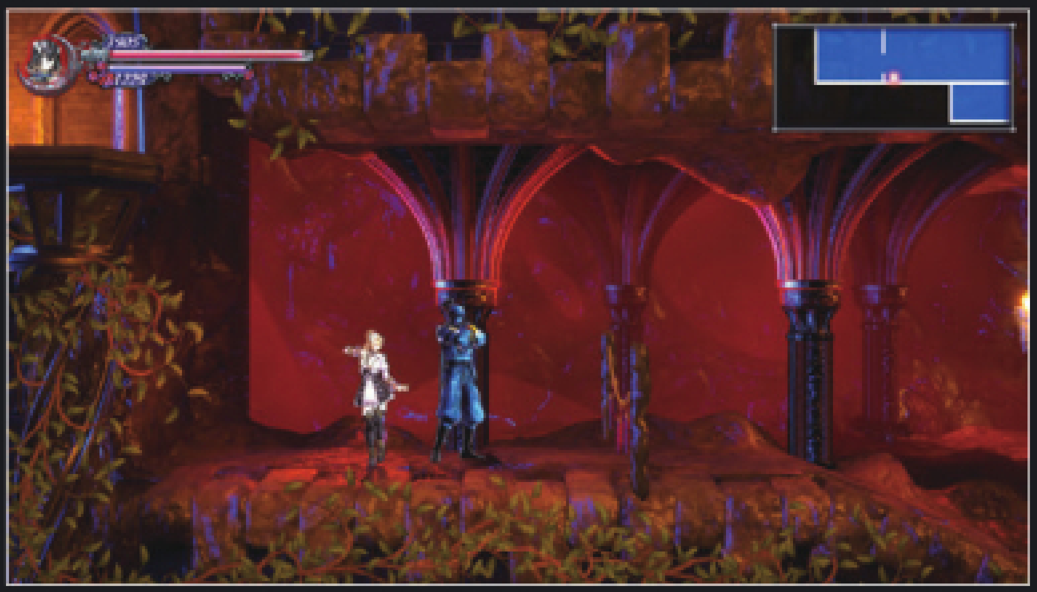
## 攻略流程

1. 进入巨兽之巢后往左边走（右侧是死路，但是尽头的墙壁可以打碎获得赌徒戒指），发生剧情，玩家发现多米尼克才是真正的幕后黑手。剧情之后从下一个场景的缺口处跳下，来到一处庞大的庭园中。这里所有的建筑、宝箱和敌人都变成了大号的，不过有些敌人掉落碎片和普通版本的一样，倒是没必要特别去刷全。首先前往庭园正上方，从宝箱里获得“长者的钥匙”，获得这把钥匙后便可去终焉之间挑战特殊敌人“百万富翁的祸根”，将其击倒有机率获得特殊素材“染血的牙齿”，拿到之后便可以打造最强武器了。

2. 在阿万特村中，少女安代替了多米尼克负责贩卖商品。本作最强武器“路哈维尔”需要在终焉之间拿到传说装备的制作书后才能在列表中解锁，素材需要 4 把“路哈巴拉尔”、4 个“锋利的剃刀”（同样是杀人理发师掉落）、1 个“染血的牙齿”、1 个“日绯色金”。虽然伤害略低，攻击判定也不及《月下夜想曲》中无限真空刃那么逆天，但依然是本作中最为实用的武器，可以大幅度降低最后几个 BOSS 的战斗难度。




3. 接着往左一路走到底，会有一个和忍者“索尼克”赛跑的迷你游戏，虽然玩家的奔跑速度不及这个忍者，但是途中有几处利用反射器雷通过的镜子机关是玩家用来弯道超车的好机会，取胜后不仅可以将这个敌人收入恶魔图鉴，还可以获得碎片“加速器”，装备上后按着 R1 便可进入高速奔跑状态，大大提升了赶路效率。如果实在无法跑赢这家伙的话，可以考虑之后打赢 OD 并拿到时间停止的效果碎片“停顿”，就能轻松取胜了。



4. 返回中央的巨大庭园，从右边出口继续前进，一路下去可以发现记录点，之后便是 BOSS 战。击倒 BOSS 后再次来到一个巨大庭园，庭园最左侧走到底可以拿到开司米装备的制作书，而从下方的出口处跳下，可以进入到最终区域“冰墓”。

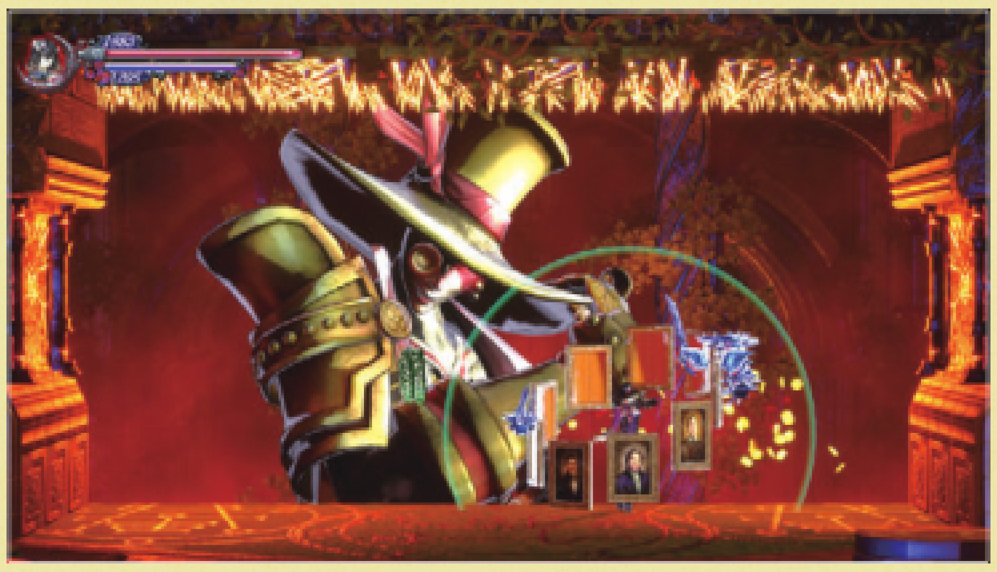
### ■本阶段可收集碎片

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
|---|---|
| 战车布耶尔 | 枪支专长 |
| 玛巴斯 | 枯竭 |
| 银色狼人 | 狂野的划痕 |
| 深渊卫士 | 虚空雷 |
| 索尼克 | 加速器 |
| 百万富翁的祸根 | 大奖 |

**BOSS 战 | 毕利弗**

HP: 3000
弱点: 光

BOSS 只有头部有攻击判定，因此只需要装备神盾板块，再使用倒置能力站在天花板上，这样不仅全程输出 BOSS 头部，而且可以回避掉其大部分招式，是非常轻松的一个 BOSS。打掉 BOSS 一定血量后他会吸收周围的金钱回复自身的血量，注意这个吸血量和玩家身上携带的金钱数量有关，因此挑战这个 BOSS 之前最好把身上的钱尽量用掉。打倒他后获得碎片“金子弹”，效果为将所持金的 1% 投出攻击敌人。



# 冰墓

## 攻略流程



1. 冰墓作为本作的最终区域，地形比较简单，只不过出没的敌人强度非常高。进入后再前进一段距离后就能找到传送点，下方房间有加权戒指和水晶护甲。接着往右边前进，走到底可以获得勇者的钥匙。之后可以去寂静花园恶魔马车夫所在场景的左下角，挑战特殊敌人“复仇战士”，他会掉落三种特殊素材之一的“染血的头盖骨”以及定向碎片“毁灭性的红色”，效果为旋转的飞刀。

2. 这里出现的杂兵也是到目前为止最强的，“巨斧异邦人”会掉落最高级的素材之一“山铜”，“恶魔贵族”会掉落定向碎片“法尔多秋”，可以用来炼成出强力暗属性定向碎片“法尔多塔布”，强化到级别 9 后拥有超大范围的攻击判定。


■ NPC 班杰明所在位置

2. 在获得勇者的钥匙房间的前一个场景，走右下方可以找到记录点，接着准备 BOSS 战，打败 BOSS 格莫瑞后可以获得定向碎片“尺寸转换”。

3. 获得尺寸转换后可以先回去地图各处，取得原本位于特定位置无法取得的几个物品（如东方巫术研究所桥下的几个物品），还有完成“无法回家的男人”系列任务的第三步，获得逆境戒指。

4. 地图达成率超过 99.00% 的情况下，去里弗人工意识里 OD 的房间，可以从他那里借到一本新出现的“霸者之书”，之后在带着这本书的情况下，去冰墓传送点左边的房间会和其发生战斗。

5. 在持有尺寸转换的情况下，返回先前获得勇者的钥匙房间的前一个场景，走左下的出口，利用尺寸转换能力通过障碍，之后一路前进来到尽头，在记录点回复及记录后，迎接最终 BOSS 战。

## ■本阶段可收集碎片一览

| 敌人名称 | 掉落碎片 |
| --- | --- |
| 冰元素 | 抵抗冰 |
| 描图者 | 召唤曳光弹 |
| 巨斧异邦人 | 斧头打击 |
| 恶魔贵族 | 法尔多秋 |
| 复仇战士 | 毁灭性的红色 |
| 碎片炼成（法尔多秋、黑暗物质 ×1） | 法尔多塔布 |
| 碎片炼成（抵抗冰、抵抗火、抵抗雷、魔王的心脏 ×1） | 抵抗魔法 |

### BOSS 战 | 欧洛克德古拉

HP：10000
弱点：光

本作的隐藏 BOSS 战，OD 的实力非常强大，难度要高于最后的几个 BOSS。想要顺利打过要么带够回复物品，武器装备上路哈维尔进行硬拼，要么使用无限子弹的补给帽子 + 最强火铳，或是远程攻击的碎片蹲在墙角进行输出。BOSS 的火球和冰针攻击可以用定向盾来防御，他的时间停止也可以用定向盾防御（时机比较难以把握，且MP 必须足够），万一中了时间停止记得立刻回复满血。当 BOSS 使用地面冰刺时再跳去场景对面，反复此循环最终取胜。此外碎片“火流星爆击”可以对其造成硬直，用来打断时间停止或其他招式倒是很好用，打不过这个 BOSS 的玩家可以考虑强化一下这个碎片试试。掉落怪物为 47 号炸弹默特。击败 OD 后可以获得碎片“停顿”，效果就是《JOJO》中 DIO 的著名大招“时间停止”，同时之后在他的图书馆还可以借走全部 21 本书。



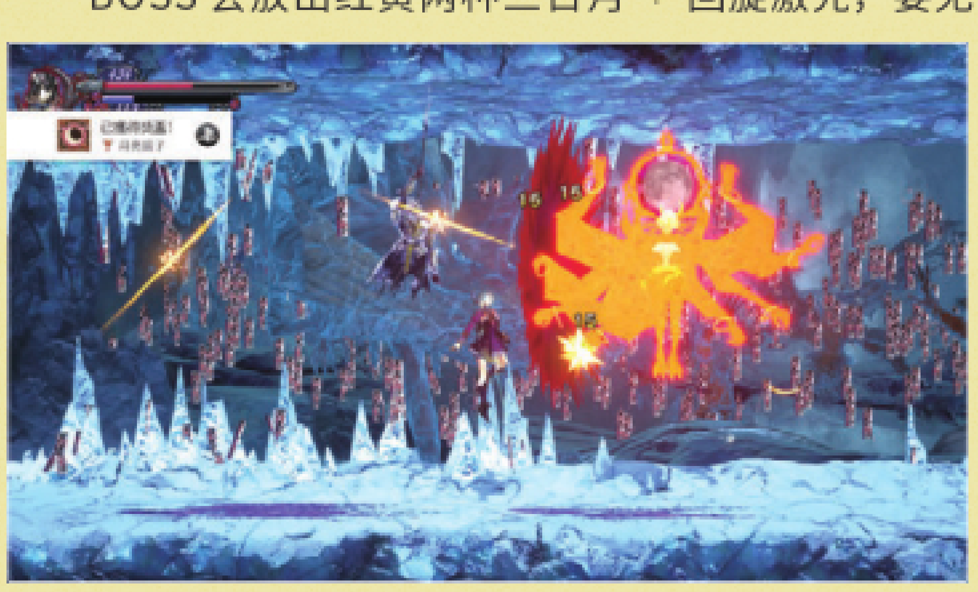
### BOSS 战 | 格莫瑞

HP：6666
弱点：暗

这个 BOSS 有一个隐藏设定：如果玩家装备新月刀进行战斗的话，所有命中的攻击都可以造成暴击，不过玩家还是使用自己趁手的武器就好。BOSS 会使用诅咒光波和从地面出现的黑暗之手，如果已经拿到碎片“加速器”的话，此时以加速跑会比较方便回避。

BOSS 会放出红黄两种三日月攻击，黄色三日月会被欢迎公司等护身碎片抵消，红色就必须小心回避了。此外她的巨大镰刀攻击有比较明显的准备动作，迅速远离躲避即可。

BOSS 的血量低于一定程度后会进入第二形态，这一形态的 BOSS 会频繁使用横扫整个屏幕的回旋激光，要无伤躲开这招的惟一办法就是激光旋转到和地面垂直的状态时，使用倒置能力跳到天花板上，之后用下滑铲从 BOSS 头上躲开攻击。其余招式按照第一形态应对即可。



### BOSS 战 | 多米尼克

HP：4989
弱点：暗

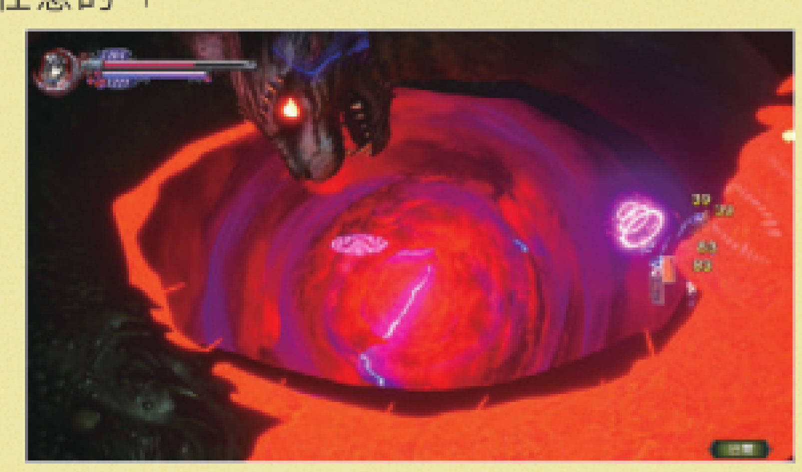
最终 BOSS 为二连战，第一战要面对多米尼克，多米尼克的招式极其丰富，包括瞬间移动、地面火柱、火焰弹、追尾光球、光线扫射、冰柱、冰块落下、追尾飞弹、召唤巨龙等等，同时还有带吹飞效果的肘击、鞭打、跳踢等近战招式。想要完美回避其所有招式是非常困难的。因为第二战巴尔的难度并不是特别高，因此一种方法是带足回复物品靠拼血莽过，如果之前已经炼成出最强武器路哈维尔后胜算就会高很多了。玩回避流的话则要靠击倒格莫利后获得的尺寸转换，依靠这个碎片的短距离瞬间移动来躲开多米尼克的各种招式（碎片强化后在瞬移时有短暂无敌判定可以利用），包括冰块、火焰弹、光线扫射、光球等招式都可以靠尺寸转换来躲，虽然多米尼克的血量不及格莫利，但是其各项抗性都很高，使用回避流的话会是一场持久战，要注意。



### BOSS 战 | 巴尔

HP：4444
弱点：无

击败多米尼克后没有任何休息补给的时间，马上会进入到和巴尔的第二场 BOSS 战，这一战中巴尔的三个头部（人、猫、爬虫）会以逆时针方向绕着画面循环旋转，三个头部共享血量，因此攻击任意的头部即可，多米尼克会和巴尔一体化，每隔一段时间便会在某个头部出现向玩家发动攻击。除此之外，三个头部都会发射不同的法术攻击玩家，不过攻击频率并没有多米尼克那么高，对于玩家而言有充足的时间来回避。场景中也有魔法阵供玩家作为踏脚之处来回避敌人攻击。当 BOSS 使用溶岩或是巨大光束时，使用倒置能力逃到天花板上即可。



## 通关后

1. 通关后建议大家耐心看完完整 Staff 画面，可以获得奖杯“暗夜军团”，如果途中按 OPTION 键跳过则无法获得奖杯。之后标题画面上解锁 BOSS 战模式（BOSS RUSH）、竞速模式以及音乐鉴赏模式。BOSS 战模式会有两种方案可选择，分别奖励 16-bit 金币和 32-bit 金币。

2. 通关后可以保存通关记录，之后会直接从挑战最终 BOSS 前的状态开始游戏，不过此时最终 BOSS 房间的地图也已经变成了探索完毕状态，如果还没有达成全地图 100.00% 的玩家可以继续去探索剩余地图。

3. 在通关记录上按 L2 键可以开始二周目游戏，二周目游戏的状态下，玩家可以保留等级、HP/MP 上限、料理效果、绝大多数获得的碎片和武器装备，还有除了任务完成度以外的各项图鉴记录等，只有一些影响推进游戏流程的关键性碎片 / 装备，如二段跳、偷血、神盾板块等无法保留，必须在二周目攻略中重新获取。



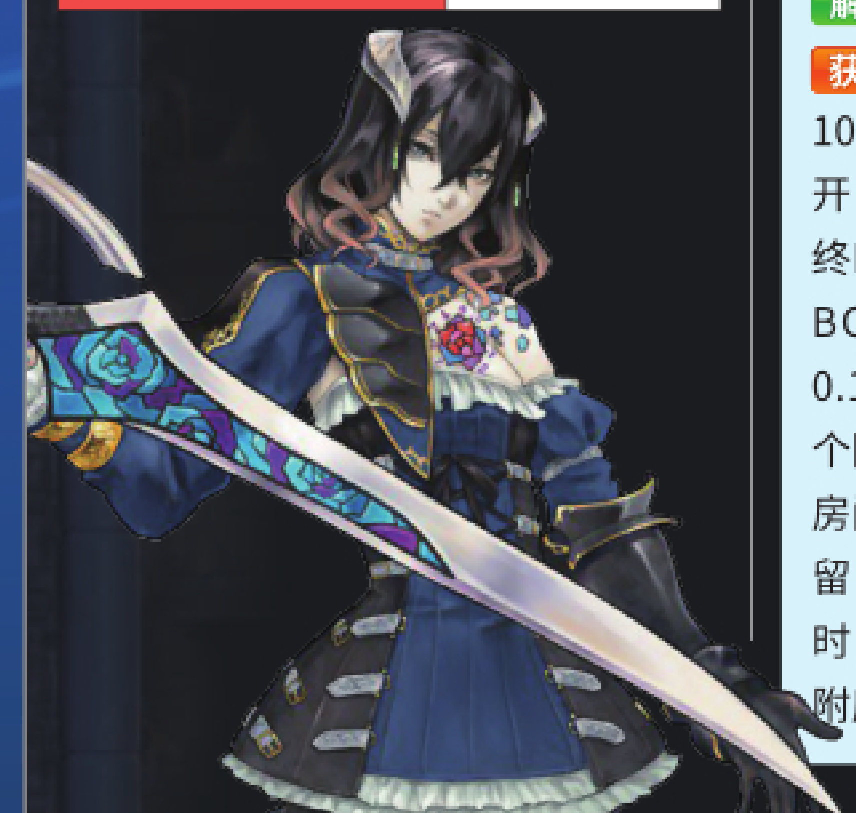
# 奖杯篇

本作奖杯设置如下

| 奖杯总数 | 45 | 铜杯 | 30 | 银杯 | 11 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

## 奖杯说明

| | |
| --- | --- |
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 20～30小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能会错过的奖杯 | 有 |
| 有无奖杯BUG | 有（1.01版下） |



### 魔王（白金）

解锁条件 收集所有奖杯

### 地图专家（金杯）

解锁条件 完成所有地图

获得方法 本作地图完成率最大为100.00%，各位可以对照流程攻略开头部分提供的地图来完成，最终BOSS的房间必须打过一次最终BOSS后才能探全，如果卡在最后0.1%或者0.2%的话，一般都是某个隐藏房间没有找到，大多数隐藏房间都位于传送点附近，各位可以留意一下，建议玩家在探索地图时，全程带着使魔卡拉波斯或装备附魔碎片“侦探的眼睛”来寻找。

### 物品收藏家（金杯）

解锁条件 完成所有物品图鉴

获得方法 本作最麻烦的奖杯，包括所有消费性道具、料理、素材、武器、衣服、头盔、重要物品等。不会被收录进图鉴中的物品包括各个BOSS战的无伤奖章、使用特殊名字开始游戏后获得的特典物品以及8bit系列武器的第二、三阶段（也就是消耗16bit金币及32bit金币的武器可以不用做，但是16bit金币和32bit金币最好还是各买一个），关于全道具图鉴列表可以参看最后附录。完成物品图鉴的注意点如下：

①通关之后建议先刷钱，一方面是为了500000G的奖杯，一方面也是为了多存些钱，之后可以用来购买已炼成的物品，通过分解快速获得稀有素材，在炼成各种高级装备时减少大量的刷刷刷时间。流程中需要找齐全部制作书和料理食谱，才能确保需要通过炼成生产的物品能够在炼成列表中出现直至全部收集，至于万物溶解剂除了在商店以800G/个购买之外，还可以去隐藏的沙漠刷敌人“艾咪”，掉率很高。商店里卖价10万的优惠卡只减免10%售价，实用度不高，但是也算在道具图鉴中，可以最后购买。

②素材方面，一部分素材可以在各区域的白色宝箱里刷，而另一部分只有怪物掉落，玩家最好尽力把遇到每一种怪物图鉴里的掉落列表的问号都刷出来，不过因为有不少怪物掉落素材重复的问题，所以一边刷也要一边在图鉴中确认是否还有问号，以免进行重复劳动。木匠大师、百万富翁的祸根、复仇战士这三种特殊敌人都会掉落特殊素材，部分顶级装备的炼成也会用到，必须刷出来。

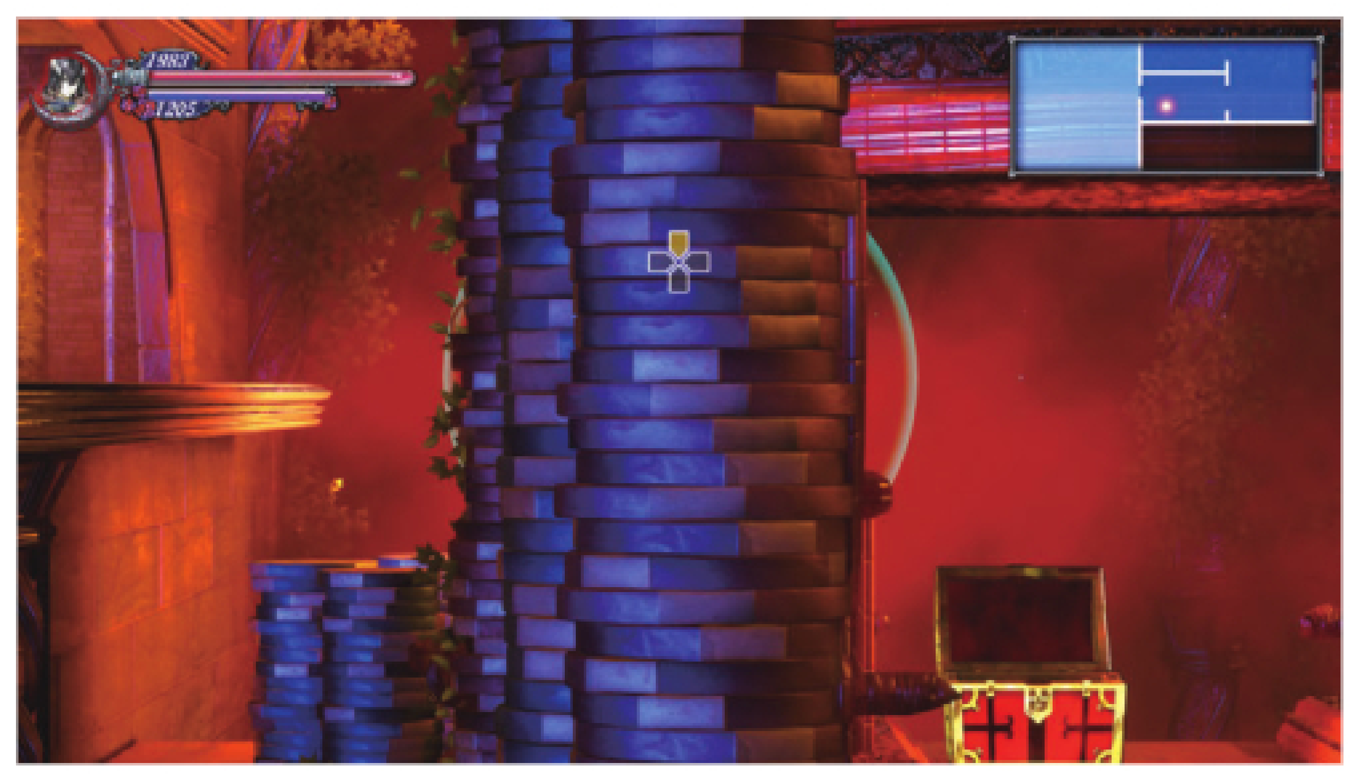
③装备方面大部分可以炼成，不过有一部分装备是无法通过炼成，只能在迷宫中特定场所获得，尤其是有一些装备藏在可以打碎的墙壁里，玩家最好带上可以查看隐藏墙壁的使魔卡拉波斯和附魔碎片侦探的眼睛来寻找。其中最难发现的是女武神三件套。这三件套虽然在宝箱中，但是地图上不会显示，游戏画面也大多藏在盲区里，具体位置分别是：女武神洋装（使用倒置技能前往双龙塔BOSS战场景左上角，在神盾板块的对面）；女武神头饰（巨兽巢穴BOSS战场所下方，1000G



▲瓦尔基里剑（戴上了荷鲁斯之眼后的效果）



▲女武神洋装



▲女武神头饰

红宝箱的左边，画面上看不到但是人可以走进去，会有方向键↑的提示）；瓦尔基里剑（双龙之塔BOSS战场景前一个室内场景，用尺寸转换移动到桥的下方，会有方向键↑的提示，装备荷鲁斯之眼后可以看到宝箱）。

④有些装备也只能从特定敌人身上掉落，这类装备的收集方式和收集素材相同，也是尽量把每一种敌人身上的问号都刷出来，同时一边刷一边和图鉴进行比对。

⑤几个NPC提供的任务里都有奖励特殊的仅能从这一途径获得的装备，具体如下：琳赛的任务会提供速度带、金力戒指、强盗之刃；阿比盖尔的任务会提供荷鲁斯之眼、魔法师的项链、女仆的发带、索罗门的戒指；苏西的任务会提供杀伤力戒指、恶魔的项链、回收帽子；班杰明的任务会提供逆境戒指，同样必须全部做完。

### 恶魔学家（金杯）

解锁条件 完成恶魔图鉴

获得方法 需要击倒过一次怪物登录图鉴即可，不需要把所有问号项目刷出来。有几种怪物需要留意，一是44号怪物库尼库尼需要在火车上找一个椅子坐下，等一分钟后才会出现，另外97号怪物索尼克需要在巨兽巢穴和其赛跑取胜后才会登录图鉴。其他就是8-bit噩梦里的几种怪物以及最后的OD了。

**碎片专家** 银杯

解锁条件 获得全种类的碎片

获得方法 除了怪物掉落的碎片外，在约翰尼斯处还可以使用炼成制作一些新的碎片，炼成新碎片时不消耗旧碎片，只消耗其他素材。最好先做完NPC阿比盖尔的任务，拿到怪物碎片掉率提升的索罗门的戒指后再去刷怪物掉落的碎片，效率可以提升不少。另外怪物被击倒出现掉落碎片的特效画面时，如果玩家此时切换场景，有可能无法获得碎片，要注意。关于全碎片列表可以参看最后附录

**跳踢者** 银杯

解锁条件 不落地的跳踢10次

获得方法 建议使用最后巨兽巢穴中的巨大炮台来解锁，体型巨大且不会移动，简直可以说是专为这个奖杯设计的。

**马拉松** 银杯

解锁条件 移动42.195公里

**有钱人** 银杯

解锁条件 所持金额超过500000G

获得方法 笔者使用的刷钱方法是去东方巫术研究所刷忍者，忍者掉落的日绯色金、忍者装都能卖不少钱，装备提升物品掉率的海贼王戒指，以及强化过的炼金术赏金碎片后的效率还是相当可观的，50万刷个几小时基本就可以攒够了，不过为了收集炼成的装备，还是建议大家最少刷个100万以上。

**真商人** 银杯

解锁条件 贩卖累计100000G

**食物研究家** 银杯

解锁条件 食用20种不同的料理

**村落守护者** 银杯

解锁条件 完成30个任务

**血咒之城** 银杯

解锁条件 吸收大量血液

获得方法 打倒BOSS无血后，装备碎片“偷血”后使用△键即可吸收攻击敌人时飞溅出来的血液，装备武器“路哈巴拉尔”或者“路哈维尔”攻击时溅血效率更高，吸血量累计超过1000L差不多就能获得奖杯，累计吸血量从档案→活动记录中可以查看，推荐找“复仇的战士”等高血量的敌人来完成这个奖杯。

**成长期** 银杯

解锁条件 到达50等

**暗夜军团** 银杯

解锁条件 感谢大家的协助

获得方法 真结局通关后坚持看完全部Staff表后获得，如果不慎按OPTION键跳过了Staff表就重打一次最终BOSS吧。

**废除王位** 银杯

解锁条件 消灭魔王

获得方法 打倒真结局最后BOSS巴尔。

**月球漫步** 铜杯

解锁条件 多次使用月球漫步

获得方法 连续使用多次L1键后退即可获得（背后不能被障碍挡住）。

**能干的炼金术师** 铜杯

解锁条件 进行10次炼成

**碎片黏着者** 铜杯

解锁条件 第一次取得碎片

**宝藏猎人** 铜杯

解锁条件 打开100个宝箱

**恶魔猎人** 铜杯

解锁条件 狩猎1000只恶魔

**许个愿** 铜杯

解锁条件 破坏1000个烛台

**掌握** 铜杯

解锁条件 熟练某项武器技能

获得方法 任意一项必杀的熟练刷满即可，注意必须用必杀技打中敌人后才会积累熟练度。

**书呆子** 铜杯

解锁条件 借10本书

**碎片成堆** 铜杯

解锁条件 分解10次

**我就知道** 铜杯

解锁条件 发现隐藏的易碎墙壁

**全新的你** 铜杯

解锁条件 改变发型

获得方法 在NPC理发师陶德处改变一次发行后即可获得。

**既视感** 铜杯

解锁条件 反覆弹跳某个椅子

获得方法 到OD所在房间的下方，会发现有一个洞直通OD所坐的椅子，使用倒置后连续跳起下踢数次OD的椅子即可获得。玩过《月下夜想曲》的玩家看到这一幕想必都能会心一笑。



**演唱会** 铜杯

解锁条件 听妖精的歌

获得方法 带着使魔卡拉波斯在寂静花园中庭的钢琴处坐下，等待几秒即可。



**风暴废除者** 铜杯

解锁条件 消灭海上妖怪

获得方法 剧情奖杯。

**武士对决** 铜杯

解锁条件 击退武士

获得方法 剧情奖杯。

**展示手** 铜杯
解锁条件 消灭敬畏的美术作品
获得方法 剧情奖杯。

**风切割者** 铜杯
解锁条件 消灭铁侯爵
获得方法 剧情奖杯。

**耍蛇人** 铜杯
解锁条件 消灭双头龙
获得方法 剧情奖杯。

**疯狂机动** 铜杯
解锁条件 消灭暴走机关
获得方法 剧情奖杯。

**速度恶魔** 铜杯
解锁条件 消灭速度恶魔
获得方法 剧情奖杯。

**伐龙者** 铜杯
解锁条件 消灭深渊龙
获得方法 剧情奖杯。

**只是一瞬间** 铜杯
解锁条件 完成和朋友的约定
获得方法 未获得斩月刀的情况下打倒吉贝尔，进入游戏的BAD END。

**止血带** 铜杯
解锁条件 消灭吸血夫人
获得方法 剧情奖杯。

**执念的炼金术师** 铜杯
解锁条件 击退炼金术师
获得方法 剧情奖杯。

**超越** 铜杯
解锁条件 战胜自己
获得方法 剧情奖杯。

**牛仔竞技之星** 铜杯
解锁条件 消灭马尸鬼
获得方法 剧情奖杯。

**他的刀刃** 铜杯
解锁条件 被托付退魔的刀
获得方法 剧情奖杯。

**下赌注** 铜杯
解锁条件 消灭赌博公爵
获得方法 剧情奖杯。

**月亮铲子** 铜杯
解锁条件 消灭死月夫人
获得方法 剧情奖杯。

**新城主** 铜杯
解锁条件 诞生了新的城主
获得方法 拿到斩月刀后，不斩断红月的情况下击倒吉贝尔。如果之前未获得“只是一瞬间”奖杯，则可以同时将“新城主”及“只是一瞬间”奖杯获得，一周目如果斩断红月的话就会错过这两个奖杯，所以建议在挑战吉贝尔前留个记录，将其打倒获得奖杯之后再读取记录，斩断红月后进入真结局。

# 附：资料篇

## 附 1：全碎片一览

### ■触发碎片

| 碎片名称 | 消耗 MP | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|---|
| 捶打触手 | 80 | 召唤触手攻击 | 增加同时发射数 |
| 偷血 | 80 | 吸收附近敌人的血液回复 HP | 增加回复量 |
| 严峻的愤怒 | 120 | 用龙的爪子攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 蔚蓝的水花 | 15 | 向敌人发射一个弹跳水球 | 提升水球持续时间 |
| 大风爬行者 | 22 | 向敌人发射一道贴地的冲击波 | 攻击判定变大 |
| 投连家 | 25 | 使用德古拉头部作为连枷攻击 | 攻击判定变大 |
| 召唤老鼠 | 25 | 召唤老鼠攻击敌人 | 提升老鼠持续时间 |
| 召唤鬼魂 | 30 | 召唤鬼火攻击敌人 | 提升鬼火持续时间 |
| 召唤蝙蝠 | 40 | 召唤蝙蝠攻击敌人 | 增加召唤蝙蝠的数量 |
| 召唤西蒙 | 28 | 召唤食人猿攻击敌人 | 提升食人猿持续时间 |
| 召唤吉尔蒙 | 28 | 召唤魔犬攻击敌人 | 提升魔犬持续时间 |
| 召唤铲甲 | 35 | 召唤铲子骑士攻击敌人 | 提升铲子骑士持续时间 |
| 召唤水利破 | 40 | 召唤魔蛙攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 召唤布耶尔 | 40 | 召唤魔兽布耶尔攻击敌人 | 提升魔兽布耶尔的持续时间 |
| 召唤昆虫 | 30 | 召唤昆虫攻击敌人 | 提升昆虫的持续时间 |
| 召唤椅子 | 20 | 召唤椅子并摆放 | 增加椅子的种类 |
| 召唤曳光弹 | 50 | 召唤地下恶魔攻击敌人 | 提升地下恶魔的持续时间 |
| 手里剑 | 40 | 射出手里剑 | 增加同属发射的数量 |
| 扔枪 | 60 | 投掷出长矛 | 增加同时发射的数量 |
| 捕蝇草 | 20 | 将莫科草放置在地上 | 提升莫科草的持续时间 |
| 欢迎公司 | 40 | 召唤魔界绘画保护自己 | 增加召唤绘画的数量 |
| 投掷斧头 | 50 | 扔一把旋转的斧头 | 攻击判定变大 |
| 斧头打击 | 120 | 召唤巨大的斧头攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 死神之怒 | 99 | 使用死亡尖叫攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 乐观热情 | 50 | 召唤 TAMAKO·死使用火焰攻击敌人 | 提升 TAMAKO·死的持续时间 |
| 有毒风暴 | 40 | 发动剧毒的旋风 | 攻击判定变大 |
| 召唤地狱犬 | 200 | 召唤火焰狼攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 大奖 | 77 | 召唤老虎机随机攻击敌人 | 幸运攻击更容易出现 |
| 理家斯托雷马 | 30 | 召唤一列火焰攻击敌人 | 增加同时发射的数量 |
| 瓦爱社 | 40 | 向敌人发射冰块 | 增加同时发射的数量 |
| 瓦斯奇雅 | 40 | 召唤一大列冰块攻击敌人 | 增加同时发射的数量 |
| 特普斯萨伦达 | 90 | 用激烈的雷电攻击周围 | 攻击判定变大 |
| 帝斯雷夫 | 60 | 发射追踪光束攻击 | 增加同时发射的数量 |
| 召唤 8-bit 僵尸 | 48 | 召唤 8-bit 僵尸攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 召唤 8-bit 鬼魂 | 48 | 召唤 8-bit 鬼魂攻击敌人 | 攻击判定变大 |
| 8-bit 火焰 | 48 | 制造 8-bit 火柱攻击敌人 | 攻击判定变大 |

### ■效果碎片

| 碎片名称 | 消耗 MP | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|---|
| 恶魔之握 | 2/S | 抓住并移动特定的物体 | 可以攻击敌人 |
| 加速器 | 5/S | 可以进行高速移动 | 移动速度上升 |
| 停顿 | 60/S | 时间停止 | - |
| 野兽守护者 | 30/S | 召唤狼人守卫正面 | 提升防御判定范围 |
| 狂野的划痕 | 20/S | 用锋利的尖爪持续攻击 | 提升攻击速度 |
| 暗影追踪者 | 10/S | 制造影分身和玩家一起攻击 | 增加分身数 |
| 变身邦妮 | 5/S | 变身成敌人兔女郎“莉莉”攻击敌人 | 增加动作种类 |
| 复原 | 30/S | 使用后缓慢提升 HP | 提升回复速度 |
| 神圣的阴影 | 30/S | 暂时增加自身的统计数据 | 增加抵抗的耐性种类 |

## ■定向碎片

| 碎片名称 | 消耗 MP | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|---|
| 召唤怪猪 | 29 | 召唤魔猪攻击敌人 | 提升魔猪的持续时间 |
| 反射器雷 | 10 | 使用反射光线进行瞬间移动 | 提升射程距离 |
| 水流 | 50/S | 在水中向指定方向发射水流来移动（水中不消耗 MP） | 攻击判定变大 |
| 尺寸转换 | 15 | 向前方瞬移一小段距离（可穿墙） | 瞬移时增加无敌判定时间 |
| 地狱呼吸 | 50/S | 朝指定方向发射火焰 | 攻击判定变大 |
| 锤子指关节 | 50 | 向指定方向挥舞拳头 | 攻击判定变大 |
| 金子弹 | 10 | 将 1% 的金钱变成武器攻击敌人 | 减少消费金钱 |
| 火焰大炮 | 18 | 朝指定方向发射火球 | 增加同时发射数 |
| 骨折 | 25 | 朝指定方向扔出抛物线的骨头 | 攻击判定变大 |
| 真箭 | 30 | 朝指定方向射箭 | 增加同时发射的数量 |
| 释放蟾蜍 | 25 | 朝指定方向释放蟾蜍 | 攻击判定变大 |
| 追逐者箭头 | 30 | 朝指定方向发射追踪箭 | 增加同时发射的数量 |
| 定向盾 | 30/S | 朝指定方向放出盾牌防御攻击 | 提升防御判定范围 |
| 异端磨床 | 30/S | 朝指定方向使用旋转电钻攻击 | 攻击判定变大 |
| 失明的雷 | 30/S | 朝指定方向发射光束，减慢敌人的移动速度 | 攻击判定变大 |
| 佩特拉雷 | 50/S | 朝指定方向发射光束，使敌人石化 | 攻击判定变大 |
| 虚空雷 | 50/S | 朝指定方向发射黑暗能量光束攻击 | 光束变粗 |
| 佩特拉呼吸 | 40/S | 朝指定方向释放石化气体 | 攻击判定变大 |
| 酸性喷射 | 80/S | 朝指定方向喷洒强酸 | 攻击判定变大 |
| 毒液雾 | 30/S | 朝指定方向释放有毒气体 | 攻击判定变大 |
| 圆形裂土器 | 60 | 朝指定方向投掷一个锋利的旋转盘 | 攻击判定变大 |
| 飞匕首 | 40 | 朝敌人扔一把匕首 | 增加同时发射数量 |
| 火流星爆击 | 40 | 朝指定方向触发爆炸 | 攻击判定变大 |
| 龙卷风切片机 | 40/S | 朝指定方向发射龙卷风 | 攻击判定变大 |
| 喷火器 | 50 | 朝指定方向喷射火焰 | 增加同时发射数 |
| 筛子弹幕 | 50/S | 朝指定方向连续发射骰子 | 提升攻击范围 |
| 毁灭性的红色 | 60 | 投掷可回旋的飞刀 | 攻击判定变大 |
| 里加多恩 | 40 | 制造一个火柱 | 提升火柱持续时间 |
| 迪普斯欧西屋斯 | 50 | 向敌人发射追踪雷 | 提升追踪性能 |
| 帝斯罗萨恩 | 40/S | 朝指定方向发射神圣之力 | 光束变粗 |
| 法尔多秋 | 44 | 朝指定方向发射暗能量球 | 攻击判定变大 |
| 法尔多塔布 | 50/S | 朝指定方向制造暗能量场 | 攻击判定变大 |
| 8-bit 火球 | 32 | 射出 8-bit 火焰 | 增加同时发射数量 |

## ■附魔碎片

| 碎片名称 | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|
| 增加 STR | 提升 STR | 提升攻击速度 |
| 增加 CON | 提升 CON | 提升最大 HP |
| 增加 INT | 提升 INT | 提升咏唱速度 |
| 增加 MND | 提升 MND | 提升最大 MP |
| 增加 LCK | 提升 LCK | 提升命中率 |
| 增加金币 | 容易掉落高额金币 | 敌人掉落金币 |
| 踢专业知识 | 增加踢击的攻击伤害 | 增加踢击的攻击速度 |
| 匕首专长 | 增加短剑和突剑的攻击伤害 | 增加短剑和突剑的攻击速度 |
| 剑专长 | 增加单手剑和单手棍的攻击伤害 | 增加单手剑和单手棍的攻击速度 |
| 矛专业知识 | 增加长矛的攻击伤害 | 增加长矛的攻击速度 |
| 鞭打专长 | 增加鞭子的攻击伤害 | 增加鞭子的攻击速度 |
| 枪支专长 | 增加火枪的攻击伤害 | 增加火枪的攻击速度 |
| 巨剑专长 | 增加双手剑的攻击伤害 | 增加双手剑的攻击速度 |
| 刀剑的专业知识 | 增加日本刀的攻击伤害 | 增加日本刀的攻击速度 |
| 炼金术赏金 | 通过炼成一定几率获得 3 份物品 | 提升敌人掉落物品的概率 |
| 抵抗斩击 | 提升对斩击的抗性 | 一定概率将斩击伤害无效化 |
| 抵抗突刺 | 提升对突刺的抗性 | 一定概率将突刺伤害无效化 |
| 抵抗打击 | 提升对打击的抗性 | 一定概率将打击伤害无效化 |
| 抵抗火 | 提升对火的抗性 | 一定概率将火属性伤害无效化 |
| 抵抗冰 | 提升对冰的抗性 | 一定概率将冰属性伤害无效化 |
| 抵抗雷 | 提升对雷的抗性 | 一定概率将雷属性伤害无效化 |
| 抵抗光 | 提升对光的抗性 | 一定概率将光属性伤害无效化 |
| 抵抗暗 | 提升对暗的抗性 | 一定概率将暗属性伤害无效化 |
| 抵抗毒 | 提升对毒的抗性 | 一定概率将毒伤害无效化 |
| 抵抗诅咒 | 提升对诅咒的抗性 | 一定概率将诅咒无效化 |
| 抵抗石化 | 提升对石化的抗性 | 一定概率将石化无效化 |
| 抵抗魔法 | 提升对全部魔法的抗性 | 一定概率将魔法伤害无效化 |

| 碎片名称 | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|
| 金钱就是力量 | 根据持有金钱增加能力值 | 增加在商店卖东西时的金额 |
| 红色纪念 | HP 越低能力越高 | 增加抵抗耐性的种类 |
| 扒手 | 可从敌人手中夺取物品 | 有时可夺取金钱 |
| 优化 | 根据武器提升攻击速度 | 提升武器攻击力 |
| 至理名言 | 减少 MP 消费 | 有时会消耗 0MP |
| 再生 | 一定期间内恢复 HP | 提升恢复速度 |
| 两栖速度 | 提升在水中的速度 | 在水中缓慢恢复 HP |
| 枯竭 | 攻击可吸收敌人 HP | 提升吸收概率 |
| 侦探的眼睛 | 可以自动拾取周围的物品（级别 9 时） | — |

## ■使魔碎片

| 碎片名称 | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|
| 熟悉：银骑士 | 召唤银骑士帮助作战，战斗中会使用必杀技或帮助玩家抵挡攻击 | 提升使魔性能 |
| 熟悉：卡拉波斯 | 召唤卡拉波斯帮助作战，战斗中会给玩家提供回复或发现隐藏房间 | 提升使魔性能 |
| 熟悉：布耶尔 | 召唤布耶尔帮助作战，玩家可以通过攻击来引导其行动方向 | 提升使魔性能 |
| 熟悉：血剑 | 召唤血剑帮助作战，也可以作为武器装备 | 提升使魔性能 |
| 熟悉：德恩特莉恩 | 召唤德恩特莉恩帮助作战，可以提升玩家的 STR | 提升使魔性能 |
| 熟悉：德拉头 | 召唤德拉头帮助作战，品级 9 时可以最多召唤 5 个 | 提升使魔性能 |

## ■技能碎片

| 名称 | 效果 | 级别提升后效果 |
|---|---|---|
| 捷径 | 增加快捷切换装备的栏位（按 L2+ 左摇杆选择） | — |
| 连跳 | 按两次跳跃键可以二段跳 | 二段跳的瞬间无敌 |
| 深沉者 | 可以在水中自由活动 | 在水中提升能力值 |
| 倒置 | 通过 ↓ ↑ + 跳可以让重力反转 | 倒置后维持短暂无敌 |
| 跳高 | 方向键 ↑ +L1 可以发动大跳跃 | 跳高的瞬间无敌 |

## 附 2：全道具图鉴及获得方法

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 消费性道具 | 1 | 体力药水 | — | 小飞膜 ×1、融化的骨头 ×1 |
| | 2 | 高级体力药水 | — | 体力药水 ×4 |
| | 3 | 特级体力药水 | — | 高级体力药水 ×4、万用药 ×3 |
| | 4 | 魔力药水 | 鬼魂 | 老鼠的尾巴 ×1、怪鸟的眼泪 ×1 |
| | 5 | 高级魔力药水 | — | 魔力药水 ×4 |
| | 6 | 特级魔力药水 | — | 高级魔力药水 ×4、万用药 ×3 |
| | 7 | 解毒剂 | 镰刀蝎、毒蟾蜍 | 怪鸟的眼泪 ×1、青蛙的眼睛 ×1 |
| | 8 | 圣水 | — | 怪鸟的眼泪 ×1、岩盐 ×5 |
| | 9 | 柔软剂 | 石像鬼、诅咒 | 怪鸟的眼泪 ×1、融化的骨头 ×1 |
| | 10 | 毒药 | 镰刀蝎、毒蟾蜍 | 怪鸟的眼泪 ×1、蜜蜂的毒针 ×1 |
| | 11 | 传送石 | — | 商店购买 |
| | 12 | 万用药 | — | 圣水 ×1、解毒剂 ×1、柔软剂 ×1 |
| | 13 | 妖精的伤药 | 卡拉波斯 | 体力药水 ×1、妖精的鳞粉 ×1 |
| | 14 | 妖精的秘药 | 卡拉波斯 | 高级体力药水 ×1、妖精的鳞粉 ×1 |
| | 15 | 妖精的灵药 | — | 特级体力药水 ×1、妖精的鳞粉 ×1 |
| | 16 | 妖精的万用药 | — | 万用药、妖精的鳞粉 ×1 |
| 料理类 | 17 | 饭团 | — | 米 ×1、岩盐 ×1 |
| | 18 | 海胆盖饭 | — | 米 ×3、海胆 ×2、酱油 ×1 |
| | 19 | 苹果的烩饭 | — | 苹果 ×3、米 ×3、岩盐 ×1、黑胡椒 ×1 |
| | 20 | 鸡蛋拌饭 | — | 鸡蛋 ×1、米 ×1、酱油 ×1 |
| | 21 | 蛋包饭 | — | 鸡蛋 ×2、米 ×1、番茄 ×1、清汤 ×1 |
| | 22 | 鸡肉奶油饭 | — | 白酱 ×1、飞魔的肉 ×1、米 ×1、起司 ×1 |
| | 23 | 咖喱饭 | — | 咖喱酱 ×1、米 ×1 |
| | 24 | 牛肉咖喱 | — | 咖喱酱 ×1、米 ×1、飞牛的肉 ×2 |
| | 25 | 猪肉咖喱 | — | 咖喱酱 ×1、米 ×1、怪猪的肉 ×1 |
| | 26 | 鸡肉咖喱 | — | 咖喱酱 ×1、米 ×1、飞魔的肉 ×3 |
| | 27 | 海鲜咖喱 | — | 咖喱酱 ×1、米 ×1、古代鱼的肉 ×1 |
| | 28 | 焗烤通心面 | — | 白酱 ×1、莫科韭葱 ×1、意大利面 ×2、起司 ×1 |
| | 29 | 经典意大利面 | — | 番茄 ×1、意大利面 ×1、莫科韭葱 ×3、清汤 ×1 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 料理类 | 30 | 培根蛋意大利面 | — | 意大利面 ×1、生奶油 ×1、龙蛋 ×1、岩盐 ×1 |
| | 31 | 蛤蜊意大利面 | — | 意大利面 ×4、蛤蜊酱 ×1、草怪的叶子 ×3 |
| | 32 | 海胆意大利面 | — | 意大利面 ×3、海胆 ×2、白酱 ×1、鸡蛋 ×1 |
| | 33 | 野果意大利面 | — | 意大利面 ×3、草莓 ×2、生奶油 ×4 |
| | 34 | 红豆汤意大利面 | — | 意大利面 ×3、红豆泥 ×2、生奶油 ×4 |
| | 35 | 盐味拉面 | — | 中华面 ×1、盐汤 ×1、龙蛋 ×1、魔草的叶子 ×1 |
| | 36 | 酱油拉面 | — | 中华面 ×1、酱油汤 ×1、怪猪的肉 ×2、魔草的叶子 ×1 |
| | 37 | 豚骨拉面 | — | 中华面 ×1、豚骨汤 ×1、怪猪的肉 ×1、莫科韭葱 ×1 |
| | 38 | 味噌拉面 | — | 中华面 ×1、味噌汤 ×1、奶油 ×2、玉米种子 ×5 |
| | 39 | 玉米浓汤 | — | 玉米种子 ×1、牛奶 ×1、面包 ×1、马铃薯 ×1 |
| | 40 | 牛排 | — | 怪牛的肉 ×2、岩盐 ×1、黑胡椒 ×1、奶油 ×1 |
| | 41 | 高级牛排 | — | 飞牛的肉 ×2、岩盐 ×1、黑胡椒 ×1、奶油 ×1 |
| | 42 | 寿喜烧 | — | 飞魔的肉 ×4、莫科韭葱 ×4、酱油 ×2、砂糖 ×2 |
| | 43 | 嫩煎鸡肉 | — | 飞魔的肉 ×2、岩盐 ×1、黑胡椒 ×2、奶油 ×2 |
| | 44 | 大蒜鸡肉 | — | 飞魔的肉 ×2、大蒜 ×2、岩盐 ×2、黑胡椒 ×2 |
| | 45 | 炸猪排 | 羽帕尔玛 | 怪猪的肉 ×2、鸡蛋 ×2、小麦粉 ×1、莫科油 ×1 |
| | 46 | 味噌猪排 | — | 怪猪的肉 ×2、龙蛋 ×1、味噌 ×2、莫科油 ×1 |
| | 47 | 生姜炒猪肉 | — | 怪猪的肉 ×2、生姜 ×1、酱油 ×1、莫科油 ×1 |
| | 48 | 肉火锅 | — | 飞魔的肉 ×1、飞牛的肉 ×1、怪猪的肉 ×1、酱油 ×1 |
| | 49 | 薯条 | — | 马铃薯 ×1、岩盐 ×1、小麦粉 ×1、莫科油 ×1 |
| | 50 | 披萨 | — | 披萨面圈 ×4、起司 ×2 |
| | 51 | 炸鱼 | — | 龙蛋 ×1、古代鱼的肉 ×1、小麦粉 ×1、莫科油 ×1 |
| | 52 | 炸薯条和炸鱼 | — | 炸鱼 ×1、薯条 ×3 |
| | 53 | 焖古代鱼 | — | 古代鱼的肉 ×1、酱油 ×1、砂糖 ×1 |
| | 54 | 法式奶油炸古代鱼 | — | 小麦粉 ×1、古代鱼的肉 ×1、岩盐 ×1、黑胡椒 ×1 |
| | 55 | 古代鱼大蒜风味 | — | 大蒜 ×1、奶油 ×1、古代鱼的肉 ×1、小麦粉 ×1 |
| | 56 | 鱼肉火锅 | — | 古代鱼的肉 ×1、水魔的肉 ×1、清汤 ×1、酱油 ×1 |
| | 57 | 布丁 | — | 龙蛋 ×1、怪牛的牛奶 ×1、砂糖 ×1 |
| | 58 | 豆沙包 | — | 红豆泥 ×1、小麦粉 ×1、小苏打 ×1、砂糖 ×1 |
| | 59 | 苹果派 | — | 苹果 ×2、砂糖 ×1、肉桂 ×3、面包面圈 ×2 |
| | 60 | 柠檬派 | — | 柠檬 ×2、砂糖 ×1、龙蛋 ×1、面包面圈 ×2 |
| | 61 | 草莓派 | — | 草莓 ×2、砂糖 ×1、生奶油 ×2、面包面圈 ×2 |
| | 62 | 草莓可丽饼 | — | 草莓、生奶油 ×1、可丽饼面浆 ×1 |
| | 63 | 巧克力可丽饼 | — | 巧克力 ×1、生奶油 ×1、可丽饼面浆 ×1 |
| | 64 | 饼干 | — | 奶油 ×1、砂糖 ×1、鸡蛋 ×1、小麦粉 ×1 |
| | 65 | 巧克力饼干 | — | 巧克力 ×1、饼干 ×1、小苏打 ×1 |
| | 66 | 肉桂饼干 | — | 肉桂 ×1、饼干 ×1、小苏打 ×1 |
| | 67 | 海绵蛋糕 | — | 鸡蛋 ×1、小麦粉 ×1、砂糖 ×1、怪牛的牛奶 ×1 |
| | 68 | 雪纺蛋糕 | — | 龙蛋 ×1、小麦粉 ×1、砂糖 ×1、莫科油 ×1 |
| | 69 | 起司蛋糕 | — | 起司 ×1、生奶油 ×1、柠檬 ×1、饼干 ×1 |
| | 70 | 巧克力蛋糕 | — | 巧克力 ×1、生奶油 ×1、奶油 ×1、龙蛋 ×1 |
| | 71 | 草莓蛋糕 | — | 草莓 ×1、生奶油 ×1、海绵蛋糕 ×1 |
| | 72 | 炒鸡蛋 | — | 龙蛋 ×1、莫科油 ×1、奶油 ×1 |
| | 73 | 玉子烧 | — | 鸡蛋 ×2、砂糖 ×1 |
| | 74 | 荷包蛋 | — | 鸡蛋 ×1、莫科油 ×1、岩盐 ×1 |
| | 75 | 舒芙蕾蛋包饭 | — | 龙蛋 ×1、生奶油 ×1、砂糖 ×1、奶油 ×1 |
| | 76 | 苹果汁 | — | 苹果 ×2 |
| | 77 | 草莓欧蕾 | — | 草莓 ×1、怪牛的牛奶 ×11 |
| | 78 | 柠檬汽水 | — | 柠檬 ×1、气泡水 ×1、砂糖 ×1 |
| | 79 | 冰沙 | TAMAKO·死 | 草莓 ×1、苹果 ×1、怪牛的牛奶 ×1、砂糖 ×1 |
| | 80 | 水果果汁 | — | 苹果 ×1、草莓 ×1、柠檬 ×1、砂糖 ×1 |
| | 81 | 蜜酒 | — | 神的食物 ×1、怪牛的牛奶 ×1、奶油 ×1、小麦粉 ×1 |
| | 82 | 黑暗物质 | 黑暗元素 | 老鼠的尾巴 ×1、青蛙的眼睛 ×1、魔女的眼泪 ×1、魔草的叶子 ×1 |
| | 83 | 起司通心面 | — | 白酱 ×1、莫科韭葱 ×1、意大利面 ×3、起司 ×1 |
| 食材类 | 84 | 米 | — | 找 NPC 种植 |
| | 85 | 小麦粉 | — | 商店购买 |
| | 86 | 鸡蛋 | — | 商店购买 |
| | 87 | 龙蛋 | 龙、深渊卫士 | — |
| | 88 | 砂糖 | — | 商店购买 |
| | 89 | 酱油 | — | 东方巫术研究所的白色宝箱 |
| | 90 | 味噌 | — | 东方巫术研究所的白色宝箱 |
| | 91 | 黑胡椒 | — | 地下巫术研究所的白色宝箱 |
| | 92 | 生姜 | — | 寂静花园的白色宝箱 |
| | 93 | 大蒜 | — | 里弗人工意识的白色宝箱 |
| | 94 | 肉桂 | — | 商店购买 |
| | 95 | 莫科油 | 莫可草、巨型莫可 | 商店购买 |
| | 96 | 凝乳酶 | 萨根、哈艮地 | 商店购买 |
| | 97 | 牛奶 | — | 商店购买 |
| | 98 | 怪牛的牛奶 | 萨根 | — |
| | 99 | 玉米种子（玉米） | — | 找 NPC 种植 |
| | 100 | 马铃薯 | — | 找 NPC 种植 |
| | 101 | 番茄 | 阿伊洛 | — |
| | 102 | 莫科韭葱 | 莫可草、巨型莫可 | 商店购买 |
| | 103 | 草怪的叶子 | 莫可草 | — |
| | 104 | 魔草的叶子 | 巨型莫可 | — |
| | 105 | 蛤蜊 | 斯库拉 | — |
| | 106 | 海胆 | 度勒哈默尔 | — |
| | 107 | 红豆 | 古辛 | 商店购买 |
| | 108 | 可可豆 | — | 商店购买 |
| | 109 | 古代鱼的肉 | 佛钮司 | — |
| | 110 | 水魔的肉 | 迪西玛 | — |
| | 111 | 飞魔的肉 | 塞拉伊诺、俄克皮特 | — |
| | 112 | 怪猪的肉 | 羽帕尔玛 | — |
| | 113 | 怪牛的肉 | 萨根 | — |
| | 114 | 飞牛的肉 | 哈艮地 | — |
| | 115 | 草莓 | 塞拉伊诺、TAMAKO·死 | — |
| | 116 | 苹果 | 俄克皮特 | — |
| | 117 | 柠檬 | 阿伊洛、路夏 | — |
| | 118 | 神的食物 | 胡尔奥沙 | — |
| | 119 | 小苏打 | — | 商店购买 |
| | 120 | 奶油 | — | 牛奶 ×1、岩盐 ×1 |
| | 121 | 起司 | 巨型老鼠 | 牛奶 ×1、凝乳酶 ×1 |
| | 122 | 气泡水 | — | 小苏打 ×1、柠檬 ×1 |
| | 123 | 清汤 | — | 怪牛的肉 ×1、莫科韭葱 ×1、岩盐 ×1、黑胡椒 ×1 |
| | 124 | 盐汤 | — | 岩盐 ×1、蛤蜊 ×1、古代鱼的肉 ×1、水魔的肉 ×1 |
| | 125 | 酱油汤 | — | 酱油 ×1、飞魔的肉 ×2、草怪的叶子 ×1、生姜 ×1 |
| | 126 | 豚骨汤 | — | 怪猪的肉 ×2、草怪的叶子 ×2、大蒜 ×1、生姜 ×1 |
| | 127 | 味噌汤 | — | 味噌 ×1、飞魔的肉 ×2、大蒜 ×1、生姜 ×1 |
| | 128 | 生奶油 | — | 怪牛的牛奶 ×1、砂糖 ×1 |
| | 129 | 红豆泥 | — | 红豆 ×1、砂糖 ×1、岩盐 ×1 |
| | 130 | 巧克力 | 布耶尔 | 可可豆 ×1、怪牛的牛奶 ×1、砂糖 ×1 |
| | 131 | 中华面 | — | 小麦粉 ×1、小苏打 ×1 |
| | 132 | 意大利面 | — | 小麦粉 ×1、鸡蛋 ×1、岩盐 ×1 |
| | 133 | 面包 | — | 小麦粉 ×1、奶油 ×1、岩盐 ×1 |
| | 134 | 面包面团 | — | 小麦粉 ×1、奶油 ×1、饼干 ×1 |
| | 135 | 披萨面团 | — | 小麦粉 ×1、莫科油 ×1、砂糖 ×1、岩盐 ×1 |
| | 136 | 可丽饼面浆 | — | 小麦粉 ×1、砂糖 ×1、怪牛的牛奶 ×1、龙蛋 ×1 |
| | 137 | 咖喱粉 | 奥多格 | — |
| | 138 | 咖喱酱 | — | 咖喱粉 ×1、莫科韭葱 ×1、莫科油 ×1、岩盐 ×1 |
| | 139 | 白酱 | — | 奶油 ×1、怪牛的牛奶 ×1、小麦粉 ×1、岩盐 ×1 |
| | 140 | 蛤蜊酱 | — | 大蒜 ×1、莫科油 ×1、岩盐 ×1、蛤蜊 ×1 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 食材类 | 141 | 玉米种子 | — | 商店购买 |
| | 142 | 米种子 | — | 商店购买 |
| | 143 | 马铃薯种 | — | 商店购买 |
| 素材类 | 144 | 万物溶解剂 | 鬼魂、吵闹鬼、艾咪 | 商店购买 |
| | 145 | 硫磺 | — | 商店购买 |
| | 146 | 硝石 | — | 商店购买 |
| | 147 | 水银 | — | 商店购买 |
| | 148 | 硫酸 | — | 商店购买 |
| | 149 | 火药 | 炸弹默特、勒莱耶、巨炮 | 商店购买 |
| | 150 | 外质 | 鬼魂、艾咪 | 商店购买 |
| | 151 | 青铜 | 度勒哈默尔 | 商店购买 |
| | 152 | 铁 | 度勒哈默尔、鲜血粉碎骑士、输送默特 | — |
| | 153 | 黑曜石 | 斯伯纳克、石像鬼、光元素 | — |
| | 154 | 钢铁 | 鲜血粉碎骑士、斯伯纳克、盔甲布耶尔、铲铁铠甲 | — |
| | 155 | 银 | 持盾异邦人、血液携带者、长矛盔甲 | — |
| | 156 | 大马士革钢 | 狗狗、拟态者、长矛盔甲、斩斧异邦人 | — |
| | 157 | 秘银 | 斩斧异邦人 | — |
| | 158 | 白金 | 库尼库尼、斩斧异邦人、桀派 | — |
| | 159 | 水晶 | 活化石 | — |
| | 160 | 金 | — | 水银×50、黑暗物质×10；隐藏的沙漠的白色宝箱 |
| | 161 | 日绯色金 | 忍者 | 东方巫术实验室的白色宝箱 |
| | 162 | 山铜 | 巨斧异邦人 | 冰墓的白色宝箱 |
| | 163 | 麻 | 莫可草 | 商店购买 |
| | 164 | 棉 | 巴巴妥司 | — |
| | 165 | 羊毛 | 狼人、加麦基、安洛先 | — |
| | 166 | 丝绸 | 安洛先、洛基、神风 | — |
| | 167 | 开司米 | 巨型布耶尔 | 冰墓的白色宝箱 |
| | 168 | 岩盐 | 席玛 | 商店购买 |
| | 169 | 榆木 | 大炮默特 | — |
| | 170 | 橡木木材 | 吵闹鬼、输送默特 | — |
| | 171 | 核桃木材 | 椅子拟态者 | — |
| | 172 | 桃花心木 | 死亡陷阱 | — |
| | 173 | 桧木木材 | 死亡陷阱、巨炮、古辛大炮 | 东方巫术研究所的白色宝箱 |
| | 174 | 红宝石 | 盔甲布耶尔、路夏、火元素 | — |
| | 175 | 蓝宝石 | 铲铁铠甲、冰元素 | — |
| | 176 | 绿宝石 | 雷元素 | — |
| | 177 | 钻石 | 光元素、黑暗元素、冰元素 | 巨兽巢穴的白色宝箱 |
| | 178 | 红绿柱石 | 火元素 | 炼狱炎窟的白色宝箱 |
| | 179 | 紫翠玉 | 冰元素 | 冰墓的白色宝箱 |
| | 180 | 8bit 金币 | — | 商店购买 |
| | 181 | 16bit 金币 | — | 商店购买 |
| | 182 | 32bit 金币 | — | 商店购买 |
| | 183 | 8bit 恶梦奖章 | 8bit 霸主 | 通关 8bit 噩梦 |
| | 184 | 活体肢体 | 席玛 | — |
| | 185 | 锋利的剃刀 | 杀人理发师 | — |
| | 186 | 魔书的纸张 | 但他林 | — |
| | 187 | 粉碎的魔剑 | 血液携带者 | — |
| | 188 | 椅子的残骸 | 椅子拟态者 | — |
| | 189 | 怪鸟的眼泪 | 阿伊洛、俄克皮特 | — |
| | 190 | 魔女的眼泪 | 卡西莱斯 | — |
| | 191 | 女王的眼泪 | TAMAKO·死、拉玛什图 | — |
| | 192 | 老鼠的牙齿 | 巨型老鼠 | — |
| | 193 | 蝙蝠的牙齿 | 蝙蝠 | — |
| | 194 | 魔犬的牙齿 | 琪尔姆特 | — |
| | 195 | 怪物的牙齿 | 布耶尔 | — |
| | 196 | 邪恶的牙齿 | 恶魔、狗狗 | — |
| | 197 | 恶魔的牙齿 | 大恶魔、洛基、巨型蝙蝠 | — |
| | 198 | 魔王的牙齿 | 玛巴斯、银色狼人 | — |
| | 199 | 染血的牙齿 | 百万富翁的祸根 | — |
| | 200 | 狼人的爪子 | 狼人 | — |
| | 201 | 龙的爪子 | 龙 | — |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 素材类 | 202 | 恶魔的爪子 | 地狱犬 | — |
| | 203 | 怪物的角 | 萨根 | — |
| | 204 | 恶魔的角 | 卡布 | — |
| | 205 | 暴走马匹的马蹄 | 加麦基 | — |
| | 206 | 水马的马蹄 | 凯尔派 | — |
| | 207 | 融化的骨头 | 骨默特、持盾异邦人 | — |
| | 208 | 龙的骨头 | 活化石 | — |
| | 209 | 恶魔的骨头 | 火山默特 | — |
| | 210 | 染血的骨头 | 木匠大师 | — |
| | 211 | 融化的头盖骨 | 骨默特 | — |
| | 212 | 邪恶的头盖骨 | 持盾异邦人 | — |
| | 213 | 魔王的头盖骨 | 巨斧异邦人 | — |
| | 214 | 染血的头盖骨 | 复仇战士 | — |
| | 215 | 怪虫的甲壳 | 镰刀螨、拟态者、血腥虫 | — |
| | 216 | 魔虫的甲壳 | 血腥虫 | — |
| | 217 | 大炮的碎片 | 大炮默特 | — |
| | 218 | 石像的碎片 | 石像鬼 | — |
| | 219 | 暴走马匹的毛 | 加麦基 | — |
| | 220 | 水马的毛 | 凯尔派 | — |
| | 221 | 狮子的鬃毛 | 斯伯纳克 | — |
| | 222 | 狮子王的鬃毛 | 玛巴斯 | — |
| | 223 | 怪鸟的毛发 | 塞拉伊诺 | — |
| | 224 | 雷鸟的羽毛 | 塞拉伊诺 | — |
| | 225 | 风羽毛 | 俄克皮特 | — |
| | 226 | 魔牛的羽毛 | 哈艮地 | — |
| | 227 | 小飞膜 | 蝙蝠 | — |
| | 228 | 青蛙的翅膀 | 水跃者 | — |
| | 229 | 恶魔的翅膀 | 卡布、巨型蝙蝠 | — |
| | 230 | 老鼠的尾巴 | 巨型老鼠 | — |
| | 231 | 恶魔的尾巴 | 大恶魔 | — |
| | 232 | 魔兔的尾巴 | 莉莉 | — |
| | 233 | 女王的尾巴 | 拉玛什图 | — |
| | 234 | 魔兔的耳朵 | 莉莉 | — |
| | 235 | 妖精的翅膀 | 赛尼 | — |
| | 236 | 蜜蜂的翅膀 | 二氧化钛 | — |
| | 237 | 妖精的鳞粉 | 卡拉波斯、二氧化钛 | — |
| | 238 | 蜜蜂的毒针 | 镰刀螨、赛尼 | — |
| | 239 | 龙的鳞片 | 龙 | — |
| | 240 | 龙的逆鳞 | 深渊卫士 | — |
| | 241 | 怪人的服装碎布 | 巴巴妥司 | — |
| | 242 | 坚固的碎布 | 刺客 | — |
| | 243 | 邪恶的碎布 | 卡西莱斯、勒莱耶 | — |
| | 244 | 东洋的布 | 忍者 | — |
| | 245 | 魔犬的皮 | 琪尔姆特 | — |
| | 246 | 怪物的毛皮 | 类人猿 | — |
| | 247 | 狮子的毛皮 | 布耶尔 | — |
| | 248 | 邪恶的毛皮 | 狼人 | — |
| | 249 | 坚固的皮 | 单卡拉比 | — |
| | 250 | 不可思议的皮 | 但他林 | — |
| | 251 | 黏黏的皮 | 迪西玛 | — |
| | 252 | 恶魔的毛皮 | 马卡龙、古辛 | — |
| | 253 | 魔王的毛皮 | 银色狼人 | — |
| | 254 | 青蛙的眼睛 | 蟾蜍 | — |
| | 255 | 邪恶的眼睛 | 毒蟾蜍 | — |
| | 256 | 恶魔的眼睛 | 导引头 | — |
| | 257 | 魔王的眼睛 | 描图者 | — |
| | 258 | 青蛙的心脏 | 蟾蜍、毒蟾蜍、水跃者 | — |
| | 259 | 邪恶的心脏 | 恶魔 | — |
| | 260 | 恶魔的心脏 | 大恶魔、巨型蟾蜍 | — |
| | 261 | 龙的心脏 | 深渊卫士 | — |
| | 262 | 魔王的心脏 | 恶魔贵族 | — |
| | 263 | 怪物的血液 | 类人猿 | — |
| | 264 | 水魔的血液 | 斯库拉、迪西玛 | — |
| 书籍类 | 265 | 威力之书 | — | OD 房间借书 |
| | 266 | 贤者之书 | — | |
| | 267 | 守护之书 | — | |

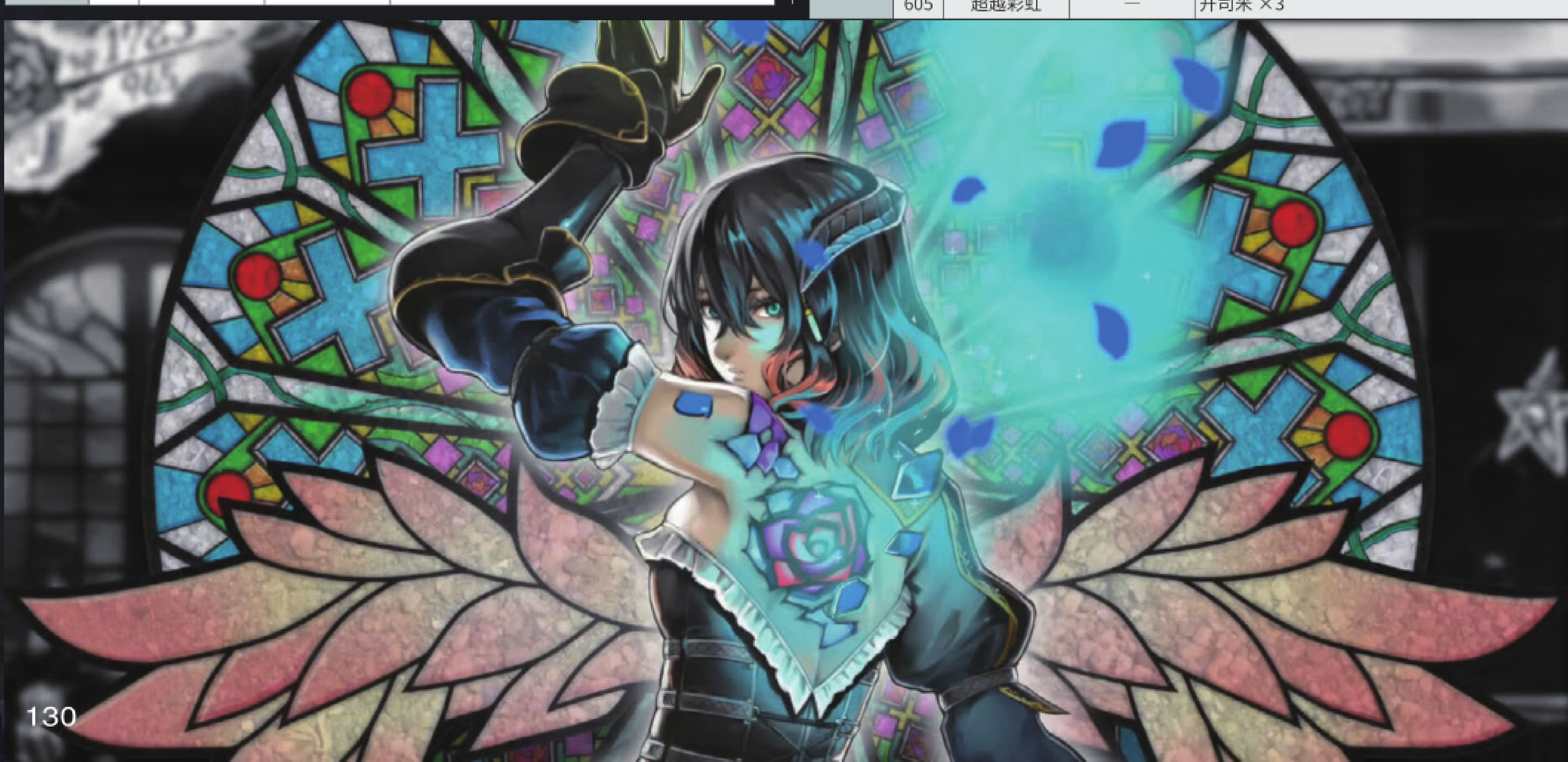
| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 书籍类 | 268 | 信仰之书 | — | OD 房间借书（霸者之书需要地图完成率 99.00% 以上） |
| | 269 | 幸运之书 | — | |
| | 270 | 御寒之书 | — | |
| | 271 | 耐热之书 | — | |
| | 272 | 壁垒之书 | — | |
| | 273 | 光明之书 | — | |
| | 274 | 黑暗之书 | — | |
| | 275 | 防石之书 | — | |
| | 276 | 解毒之书 | — | |
| | 277 | 幸福之书 | — | |
| | 278 | 勇者之书 | — | |
| | 279 | 支援之书 | — | |
| | 280 | 狙击之书 | — | |
| | 281 | 疾风之书 | — | |
| | 282 | 战术之书 | — | |
| | 283 | 锻炼之书 | — | |
| | 284 | 运气之书 | — | |
| | 285 | 霸者之书 | — | |
| 贵重品类 | 286 | 船的地图 | — | 帆船“密涅瓦” |
| | 287 | 认证版 | — | 剧情固定获得 |
| | 288 | 身份证照片 | — | 剧情固定获得 |
| | 289 | 银溴化物 | — | 双龙之塔 |
| | 290 | 木工的钥匙 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 291 | 勇者的钥匙 | — | 冰墓 |
| | 292 | 长者的钥匙 | — | 巨兽巢穴 |
| | 293 | 蔚蓝之钥 | — | 终焉之间 |
| | 294 | 流行的发型创刊号 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 295 | 流行的发型 II | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 296 | 流行的发型 III | — | 琳赛的复仇任务 |
| | 297 | 流行的发型 IV | — | 苏西的料理任务 |
| | 298 | 流行的发型 VI | — | 双龙之塔 |
| | 299 | 流行的发型 VII | — | 双龙之塔 |
| | 300 | 流行的发型 VIII | — | 东方巫术实验室 |
| | 301 | 流行的发型 IX | — | 阿比盖尔的回忆任务 |
| | 302 | 流行的发型 X | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 303 | 流行的发型 XI | — | 终焉之间 |
| | 304 | 流行的发型 XII | — | 里弗人工意识 |
| | 305 | 村落的钥匙 | — | 阿万特村 |
| | 306 | 高级回复药的制作书 | — | 入口 |
| | 307 | 超回复药的制作书 | — | 终焉之间 |
| | 308 | 妖精药的制作书 | — | 寂静庭园 |
| | 309 | 属性子弹的制作书 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 310 | 特殊效果子弹的制作书 | — | 双龙之塔 |
| | 311 | 强化子弹的制作书 | — | 隐藏的沙漠 |
| | 312 | 究极子弹的制作书 | — | 炼狱炎窟 |
| | 313 | 钢铁装备的制作书 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 314 | 黑曜石装备的制作书 | — | 寂静庭园 |
| | 315 | 大马士革钢装备的制作书 | — | 地下巫术实验室 |
| | 316 | 黄金装备的制作书 | — | 里弗人工意识 |
| | 317 | 绯绯色金装备的制作书 | — | 东方巫术实验室 |
| | 318 | 开司米装备的制作书 | — | 巨兽巢穴 |
| | 319 | 高级装备的制作书 | — | 终焉之间 |
| | 320 | 最高级装备的制作书 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 321 | 传说装备的制作书 | — | 终焉之间 |
| | 322 | 拉面的食谱 | — | 东方巫术实验室 |
| | 323 | 咖喱的食谱 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 324 | 意大利面的食谱 | — | 双龙之塔 |
| | 325 | 肉料理的食谱 | — | 入口 |
| | 326 | 鱼料理的食谱 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 327 | 甜点的食谱 | — | 双龙之塔 |
| | 328 | 饼干的食谱 | — | 里弗人工意识 |
| | 329 | 蛋糕的食谱 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 330 | 饮料的食谱 | — | 里弗人工意识 |
| | 331 | 究极的食谱 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 332 | 至高的食谱 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 333 | 优惠卡 | — | 商店购买 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | 334 | 功夫鞋 | — | 魔犬的皮 ×2 |
| | 335 | 战斗靴子 | — | 麻 ×3、魔犬的皮 ×3、狮子的鬃毛 ×1 |
| | 336 | 致命靴子 | — | 战斗靴子 ×1、双刃短刀 ×1、麻 ×2 |
| | 337 | 玩具鞋 | — | 绵 ×2、坚固的皮 ×1、老鼠的牙齿 ×1 |
| | 338 | 蒸汽靴 | — | 大马士革钢 ×2、钢铁 ×2 |
| | 339 | 兔靴子 | — | 玩具鞋 ×1、魔兔的尾巴 ×2、魔兔的耳朵 ×1 |
| | 340 | 龙鞋 | — | 羊毛 ×2、龙的骨头 ×2、龙的鳞片 ×2、火焰戒指 ×1 |
| | 341 | 赫尔梅斯之靴 | — | 龙鞋 ×1、恶魔的爪子 ×1、路哈巴拉尔 ×1 |
| | 342 | 地狱之鞋 | — | 赫尔梅斯之靴 ×1、魔王的牙齿 ×1、戴史雷夫 ×1 |
| | 343 | 短刀 | — | 青铜 ×1 |
| | 344 | 双刃短刀 | — | 铁 ×4、青铜 ×1 |
| | 345 | 克克利 | — | 铁 ×4、橡木木材 ×2 |
| | 346 | 毒液克克利 | 血腥虫 | 克克利 ×1、毒药 ×2 |
| | 347 | 刀剑破坏者 | — | 秘银 ×2、大马士革钢 ×1 |
| | 348 | 格挡匕首 | — | 刀剑破坏者 ×1、金 ×1、钢铁 ×1 |
| | 349 | 神圣短剑 | — | 格挡匕首 ×1、日绯色金 ×1 |
| | 350 | 弯刀 | — | 神圣短剑 ×1、山铜 ×1、染血的骨头 ×1 |
| | 351 | 护手刺剑 | — | 青铜 ×3 |
| | 352 | 击剑 | — | 铁 ×2、黑曜石 ×2 |
| | 353 | 毒刺剑 | — | 击剑 ×1、钢铁 ×2、毒药 ×1 |
| | 354 | 慈悲之剑 | — | 水晶 ×2、红宝石 ×1、蓝宝石 ×1、绿宝石 ×1 |
| | 355 | 穿刺刺剑 | — | 慈悲之剑 ×1、水晶 ×1、金 ×1 |
| | 356 | 茹瓦约斯 | — | 穿刺刺剑 ×1、金 ×1、山铜 ×1、红绿柱石 ×1 |
| | 357 | 短剑 | — | 青铜 ×2 |
| | 358 | 长剑 | 斯伯纳克 | 铁 ×3、青铜 ×2 |
| | 359 | 维京剑 | 琪尔姆特 | 长剑 ×1、黑曜石 ×2、魔犬的皮 ×2 |
| | 360 | 隐形刀剑 | — | 外质 ×9、钢铁 ×3、银 ×1、水银 ×5 |
| | 361 | 哈鲁帕 | 诅咒 | 维京剑 ×1、钢铁 ×2 |
| | 362 | 死之剑 | — | 石像的碎片 ×1、大马士革钢 ×2、秘银 ×1 |
| | 363 | 红色雨伞 | — | 狄恩斯赫特大教堂（打倒无血后） |
| | 364 | 布尔特根 | — | 怪虫的甲壳 ×1、白金 ×2、水晶 ×1 |
| | 365 | 夺魂剑 | — | 粉碎的魔剑 ×1、金 ×2、圣水 ×7 |
| | 366 | 沃夫兹 | — | 粉碎的魔剑 ×1、金 ×2、恶魔的牙齿 ×2 |
| | 367 | 戴史雷夫 | — | 沃夫兹 ×1、龙的爪子 ×1、黑暗物质 ×1 |
| | 368 | 弗罗雷贝尔克 | — | 沃夫兹 ×1、魔王的牙齿 ×1、红绿柱石 ×1、火焰戒指 ×1 |
| | 369 | 阿尔玛斯 | — | 沃夫兹 ×1、魔王的牙齿 ×1、钻石 ×1、冰之戒指 ×1 |
| | 370 | 克德柏尔格 | — | 沃夫兹 ×1、魔王的牙齿 ×1、绿宝石 ×3、雷之戒指 ×1 |
| | 371 | 赖尔 | — | 弗罗雷贝尔克 ×1、阿尔玛斯 ×1、克德柏尔格 ×1、龙的心脏 ×1 |
| | 372 | 强盗之刃 | — | 琳赛的复仇任务 |
| | 373 | 蓝玫瑰 | — | 弗罗雷贝尔克 ×1、阿尔玛斯 ×1、克德柏尔格 ×1、染血的牙齿 ×1 |
| | 374 | 血剑 | — | 获得使魔碎片血剑时 |
| | 375 | 瓦尔基里剑 | — | 双龙之塔 |
| | 376 | 锤矛 | — | 榆木 ×1、青铜 ×2 |
| | 377 | 晨星锤 | — | 榆木 ×2、铁 ×2、黑曜石 ×1 |
| | 378 | 麦克福帝棍 | — | 橡木木材 ×2、黑曜石 ×2、大马士革钢 ×1 |
| | 379 | 流放之棒 | — | 核桃木材 ×2、雷之戒指 ×1 |
| | 380 | 片手斧 | 凯尔派 | 桃花心木 ×1、金 ×1 |
| | 381 | 钉头杖 | — | 片手斧 ×1、红绿柱石 ×1、冰之戒指 ×1 |
| | 382 | 米斯特汀 | — | 钉头杖 ×1、死亡命运 ×1、染血的骨头 ×1 |
| | 383 | 导向剑 | — | 双龙之塔 |
| | 384 | 贤者之剑 | — | 导向剑 ×1、日绯色金 ×1、恶魔的翅膀 ×2、风羽毛 ×2 |
| | 385 | 路哈巴拉尔 | 杀人理发师 | — |
| | 386 | 路哈维尔 | — | 路哈巴拉尔 ×4、日绯色金 ×1、染血的牙齿 ×1、锋利的剃刀 ×4 |
| | 387 | 大剑 | — | 青铜 ×2 |
| | 388 | 双刃斧 | — | 铁 ×2 |
| | 389 | 焰形剑 | — | 铁 ×2、黑曜石 ×2 |
| | 390 | 螺旋剑 | 鲜血粉碎骑士 | 焰形剑 ×1、钢铁 ×1、黑曜石 ×1 |
| | 391 | 雷光战斧 | 斩斧异邦人 | 双刃斧 ×1、大马士革钢 ×1、银 ×1 |
| | 392 | 卡诺的谴责 | — | 双龙之塔 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | 393 | 格拉姆 | — | 秘银 ×1、大马士革钢 ×1、银 ×1 |
| | 394 | 妙术杖 | — | 双刃斧 ×1、桃花心木 ×1、白金 ×1 |
| | 395 | 罗恩格林 | — | 格拉姆 ×1、水晶 ×1、火焰戒指 ×1 |
| | 396 | 王良四 | — | 格拉姆 ×1、水晶 ×1、冰之戒指 ×1 |
| | 397 | 钢铁闪电 | — | 格拉姆 ×1、水晶 ×1、雷之戒指 ×1 |
| | 398 | 死亡命运 | — | 妙术杖 ×1、桃花心木 ×1、金 ×1 |
| | 399 | 迪朗达尔 | — | 罗恩格林 ×1、王良四 ×1、钢铁闪电 ×1 |
| | 400 | 震怒之日 | — | 迪朗达尔 ×1、日绯色金 ×1、魔王的牙齿 ×1 |
| | 401 | 乌戈瓦萨拉 | — | 震怒之日 ×1、钢铁闪电 ×1、山铜 ×1、桧木木材 ×1 |
| | 402 | 永恒之蓝 | — | 震怒之日 ×1、山铜 ×2、染血的牙齿 ×1 |
| | 403 | 无名刀 | — | 青铜 ×3 |
| | 404 | 野太刀 | — | 铁 ×3、青铜 ×1 |
| | 405 | 鹤丸 | — | 黑曜石 ×3、铁 ×2 |
| | 406 | 骨喰藤四郎 | — | 大马士革钢 ×1、钢铁 ×1、晨星锤 ×1 |
| | 407 | 雷切 | — | 大马士革钢 ×3、雷之戒指 ×1 |
| | 408 | 旗鱼 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 409 | 童子切安纲 | 神风 | 水晶 ×1、白金 ×1、秘银 ×1 |
| | 410 | 斩月刀 | — | 剧情固定获得 |
| | 411 | 三日月宗近 | — | 童子切安纲 ×1、日绯色金 ×1、桃花心木 ×1 |
| | 412 | 真打十六夜 | — | 三日月宗近 ×1、山铜 ×1、桧木木材 ×1 |
| | 413 | 矛 | — | 榆木 ×1、青铜 ×2 |
| | 414 | 长矛 | — | 榆木 ×2、铁 ×3 |
| | 415 | 武装矛 | 长矛盔甲 | 橡木木材 ×1、钢铁 ×1 |
| | 416 | 铲子 | 铲铁铠甲 | 大马士革钢 ×2 |
| | 417 | 三节棍 | — | 核桃木材 ×3、黑曜石 ×1 |
| | 418 | 权藤镇教 | — | 骨食藤四郎 ×1、桃花心木 ×2 |
| | 419 | 偃月刀 | — | 权藤镇教 ×1、钻石 ×1 |
| | 420 | 屠龙戟 | 桀派 | 桧木木材 ×1、日绯色金 ×1、火焰戒指 ×1 |
| | 421 | 尼夫海姆 | — | 桧木木材 ×1、日绯色金 ×1、冰之戒指 ×1 |
| | 422 | 永恒之枪 | — | 桧木木材 ×1、日绯色金 ×1、雷之戒指 ×1 |
| | 423 | 加赛尔 | — | 屠龙戟 ×1、尼夫海姆 ×1、永恒之蓝 ×1 |
| | 424 | 鞭子 | — | 魔犬的皮 ×2、麻 ×1 |
| | 425 | 刺鞭 | — | 魔犬的皮 ×3、蝙蝠的牙齿 ×4、狮子的鬃毛 ×2 |
| | 426 | 炎火鞭子 | 胡尔奥沙 | 坚固的皮 ×2、怪人的服装碎布 ×2、红宝石 ×1 |
| | 427 | 黑绳地狱 | — | 坚固的皮 ×3、怪鸟的毛发 ×4、莫科油 ×3、融化的头盖骨 ×1 |
| | 428 | 蛇伤鞭 | — | 不可思议的皮 ×2、邪恶的碎布 2、恶魔的尾巴 ×3、龙的鳞片 ×1 |
| | 429 | 野兽杀手 | 拉玛什图 | 黏黏的皮 ×2、女王的尾巴 ×3、恶魔的毛皮 ×3 |
| | 430 | 天鹅座 | — | 野兽杀手 ×1、水马的毛 ×2、冰之戒指 ×1 |
| | 431 | 仙女座 | — | 天鹅座 ×1、龙的逆鳞 ×2、钻石 ×1、染血的头盖骨 ×1 |
| | 432 | 短管鸟铳 | — | 榆木 ×1、青铜 ×1 |
| | 433 | 大口径短枪 | — | 榆木 ×2、铁 ×3 |
| | 434 | 种子枪 | — | 橡木木材 ×1、钢铁 ×2 |
| | 435 | 陀拉达枪 | 勒莱耶 | 核桃木材 ×1、大马士革钢 ×1 |
| | 436 | 蛇炮 | — | 核桃木材 ×1、白金 ×1、秘银 ×1 |
| | 437 | 参宿四 | — | 桃花心木 ×1、金 ×1、水晶 ×1 |
| | 438 | 乌鲁斯拉格纳 | — | 参宿四 ×1、桧木木材 ×1、日绯色金 ×1 |
| | 439 | 阿德拉斯泰娅 | — | 乌鲁斯拉格纳 ×1、山铜 ×2、染血的头盖骨 ×1 |
| | 440 | 黎明之刃 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 441 | 蓝天 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 442 | 北方霜靴 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 443 | 夹竹桃 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 444 | 盾牌武器 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 445 | 加密兰花 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 446 | 光 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 447 | 月剑 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 448 | 神之十字架 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 449 | EU 之剑 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 450 | 雷特比斯特的边缘 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 451 | 棱彩之心 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 452 | 死亡使者 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 453 | 阴摩罗鬼之爪 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 454 | 血液研磨机 | — | 8bit 金币 ×1 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | 455 | 沉默之灾 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 456 | 雕刻家的凿子 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 457 | 黑龙颂歌 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 458 | 蕾妮的安魂曲 | — | 8bit 金币 ×1 |
| | 459 | 矛盾心理 | — | 8bit 金币 ×1 |
| 子弹 | 460 | 无限子弹 | — | 初期持有 |
| | 461 | SP 子弹 | — | 火药 ×1、青铜 ×1 |
| | 462 | HP 子弹 | — | 火药 ×1、铁 ×1 |
| | 463 | AP 子弹 | — | 火药 ×1、黑曜石 ×1 |
| | 464 | 火焰子弹 | — | 火药 ×1、红宝石 ×1 |
| | 465 | 冰子弹 | — | 火药 ×1、蓝宝石 ×1 |
| | 466 | 雷子弹 | — | 火药 ×1、绿宝石 ×1 |
| | 467 | 银色子弹 | — | 火药 ×1、银 ×1、圣水 ×1 |
| | 468 | 减弱子弹 | — | 火药 ×1、大马士革钢 ×1 |
| | 469 | 破防子弹 | — | 火药 ×1、大马士革钢 ×1 |
| | 470 | 毒子弹 | — | 火药 ×1、钢铁 ×1、毒药 ×1 |
| | 471 | 僵化子弹 | — | 火药 ×1、钢铁 ×1 |
| | 472 | 诅咒子弹 | — | 火药 ×1、钢铁 ×1 |
| | 473 | 散弹 | — | 火药 ×1、钢铁 ×1 |
| | 474 | 命中子弹 | — | 火药 ×1、秘银 ×1 |
| | 475 | 钻石子弹 | — | 火药 ×1、钻石 ×1 |
| 头盔 | 476 | 白羊座的角 | — | 初期持有 |
| | 477 | 发带 | — | 麻 ×1 |
| | 478 | 海贼帽 | — | 麻 ×1、活体肢体 ×1 |
| | 479 | 德古拉头盔 | 度勒哈默尔、度勒哈默尔的头 | — |
| | 480 | 额环 | — | 商店购买 |
| | 481 | 嘉宾帽 | — | 商店购买 |
| | 482 | 圣诞帽 | — | 入口 |
| | 483 | 野兽贝雷帽 | — | 狮子的毛皮 ×1、魔犬的皮 ×1 |
| | 484 | 猫咪耳朵 | 喵喵、马卡龙 | — |
| | 485 | 牛仔帽 | — | 麻 ×1、怪人的服装碎布 ×1 |
| | 486 | 狼头巾 | 狼人 | — |
| | 487 | 火焰额环 | — | 额环 ×1、红宝石 ×1 |
| | 488 | 冰之额环 | — | 额环 ×1、蓝宝石 ×1 |
| | 489 | 雷之额环 | — | 额环 ×1、绿宝石 ×1 |
| | 490 | 羽毛的装饰 | — | 钢铁 ×1、雷鸟的羽毛 ×1 |
| | 491 | 勇敢的贝雷帽 | — | 绵 ×1、不可思议的皮 ×1 |
| | 492 | 乌鸦帽 | — | 入口 |
| | 493 | 机械发箍 | — | 双龙之塔 |
| | 494 | 银色头饰 | TAMAKO·死 | 银 ×2 |
| | 495 | 魔女帽 | — | 绵 ×1、魔女的眼泪 ×1、魔书的纸张 ×1 |
| | 496 | 可爱的贝雷帽 | — | 野兽贝雷帽 ×1、魔兔的尾巴 ×1、妖精的翅膀 ×1 |
| | 497 | 兔子耳朵 | — | 发带 ×1、魔兔的耳朵 ×1、坚固的碎布 ×1 |
| | 498 | 导师的帽子 | — | 里弗人工意识 |
| | 499 | 女仆的发带 | — | 阿比盖尔的回忆任务 |
| | 500 | 枪手的帽子 | — | 羊毛 ×1、坚固的碎布 ×1、银色子弹 ×5 |
| | 501 | 蝴蝶结 | 二氧化钛 | — |
| | 502 | 旅行者的帽子 | — | 隐藏的沙漠 |
| | 503 | 隐士的贝雷帽 | — | 恶魔的毛皮 ×1、邪恶的碎布 ×2、邪恶的眼睛 ×2 |
| | 504 | 面具 | — | 东方巫术实验室 |
| | 505 | 恶魔之角 | — | 恶魔的角 ×2、白金 ×1 |
| | 506 | 古代皇冠 | — | 日绯色金 ×1、金 ×1、红绿柱石 ×1 |
| | 507 | 回收帽子 | — | 苏西的料理任务 |
| | 508 | 昴宿星团 | — | 山铜 ×1、紫翠玉 ×1、钻石 ×6 |
| | 509 | 女武神头饰 | — | 巨兽巢穴 |
| 服装 | 510 | 外套 | — | 麻 ×1 |
| | 511 | 皮革护胸 | — | 魔犬的皮 ×1 |
| | 512 | 乡村裙子 | — | 麻 ×1 |
| | 513 | 青铜胸甲 | — | 魔犬的皮 ×1、青铜 ×2 |
| | 514 | 衬衫裙 | — | 麻 ×2 |
| | 515 | 鳞甲护甲 | 鲜血粉碎骑士 | 铁 ×3、青铜 ×1 |
| | 516 | 铁胸甲 | 盔甲布耶尔 | 怪物的毛皮 ×1、铁 ×2 |
| | 517 | 锁子甲 | — | 怪物的毛皮 ×1、青铜 ×2 |
| | 518 | 围裙 | — | 麻 ×3 |

| 分类 | 编号 | 物品名称 | 掉落敌人 | 获得途径 |
|---|---|---|---|---|
| 服装 | 519 | 功夫背心 | — | 怪物的毛皮 ×2、怪人的服装碎布 ×2 |
| | 520 | 茶会洋装 | — | 麻 ×2、怪人的服装碎布 ×3 |
| | 521 | 锁子甲 | — | 狮子的毛皮 ×1、钢铁 ×1 |
| | 522 | 猛兽背心 | — | 狮子的毛皮 ×3 |
| | 523 | 贵族礼服 | — | 狮子的毛皮 ×2、怪人的服装碎布 ×2 |
| | 524 | EX 铠甲 | 铲铁铠甲 | — |
| | 525 | 层状装甲 | — | 银 ×1、钢铁 ×1 |
| | 526 | 十字军的盔甲 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| | 527 | 钢铁胸甲 | 持盾异邦人 | 坚固的皮 ×1、钢铁 ×2 |
| | 528 | 骑行服装 | — | 暴走马匹的马蹄 ×1、暴走马匹的毛 ×1、坚固的碎布 ×1 |
| | 529 | 决斗者的守卫 | — | 坚固的皮 ×2、大马士革钢 ×2 |
| | 530 | 银色胸甲 | — | 邪恶的碎布 ×1、银 ×2 |
| | 531 | 刺客的背心 | 刺客 | 邪恶的碎布 ×2、龙的鳞片 ×1 |
| | 532 | 羽毛长袍 | — | 风羽毛 ×2、雷鸟的羽毛 ×1 |
| | 533 | 贵族女装 | — | 羊毛 ×2 |
| | 534 | 骑士的胸甲 | — | 白金 ×2、秘银 ×1 |
| | 535 | 水晶护甲 | — | 水晶 ×2 |
| | 536 | 神盾板块 | — | 双龙之塔 |
| | 537 | 龙甲 | — | 白金 ×1、龙的鳞片 ×4、恶魔的心脏 ×1 |
| | 538 | 金胸甲 | — | 金 ×2 |
| | 539 | 尖刺胸甲 | — | 白金 ×2、恶魔的牙齿 ×4 |
| | 540 | 真丝连衣裙 | — | 丝绸 ×3 |
| | 541 | 雄伟的板块 | — | 恶魔的毛皮 ×1、红绿柱石 ×2 |
| | 542 | 火焰邮件 | 火山默特 | 金 ×1、红绿柱石 ×1、火焰子弹 ×5、火焰戒指 ×4 |
| | 543 | 忍者装 | 忍者 | 东洋的布 ×2、丝绸 ×2 |
| | 544 | 克西里斯 | — | 丝绸 ×2、恶魔的毛皮 ×2、水马的毛 ×1 |
| | 545 | 真红色连衣裙 | — | 真丝连衣裙 ×1、龙的心脏 ×1、恶魔的心脏 ×2、女王的眼泪 ×1 |
| | 546 | 帝国装甲 | — | 水晶护甲 ×1、日绯色金 ×1、钻石 ×1 |
| | 547 | 楯无 | — | 山铜 ×2、日绯色金 ×1、东洋的布 ×1、染血的头盖骨 ×1 |
| | 548 | 加冕礼服 | — | 真丝连衣裙 ×1、开司米 ×1、紫翠玉 ×1 |
| | 549 | 女武神洋装 | — | 双龙之塔 |
| 饰品 | 550 | 精灵耳朵 | — | 阿万特村 |
| | 551 | 眼镜 | — | 商店购买 |
| | 552 | 放大眼镜 | — | 苏西的料理任务 |
| | 553 | 荷鲁斯之眼 | — | 阿比盖尔的回忆任务 |
| | 554 | 太阳眼镜 | — | 商店购买 |
| | 555 | 厚框眼镜 | — | 商店购买 |
| | 556 | 测量眼镜 | — | 终焉之间 |
| | 557 | 吉贝尔的眼镜 | — | 阿万特村（碎片获得率 100% 后） |
| | 558 | 石头面具 | 骨默特 | — |
| | 559 | 乌鸦面具 | — | 里弗人工意识 |
| | 560 | 舞蹈面具 | — | 狄恩斯赫特大教堂 |
| 饰品 | 561 | 呼吸面具 | — | 双龙之塔 |
| | 562 | 鼻子眼镜 | — | 在 OD 房间下方顶 OD 的椅子，直至出现宝箱 |
| | 563 | 变声面具 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 564 | 符咒 | — | 东方巫术实验室 |
| | 565 | 生锈的戒指 | — | 戒指 ×1、硫酸 ×1 |
| | 566 | 戒指 | 类人猿 | 青铜 ×1 |
| | 567 | 项链 | — | 商店购买 |
| | 568 | 安全戒指 | — | 戒指 ×1、铁 ×1 |
| | 569 | 独角兽戒指 | — | 戒指 ×1、体力药水 ×1、高级体力药水 ×1、圣水 ×1 |
| | 570 | 火焰戒指 | — | 戒指 ×1、红宝石 ×1 |
| | 571 | 冰之戒指 | — | 戒指 ×1、蓝宝石 ×1 |
| | 572 | 雷之戒指 | — | 戒指 ×1、绿宝石 ×1 |
| | 573 | 命中戒指 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 574 | 刺客之戒 | 刺客 | — |
| | 575 | 杀伤力戒指 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 576 | 旅行者戒指 | — | 禁忌的地下输掉 |
| | 577 | 诅咒戒指 | 卡西莱斯 | — |
| | 578 | 战斗带 | — | 禁忌的地下水道 |
| | 579 | 银力戒指 | — | 地下巫术实验室、阿比盖尔的回忆任务 |
| | 580 | 玫瑰戒指 | — | 禁忌的地下水道、狄恩斯赫特大教堂 |
| | 581 | 骷髅项链 | — | 地下巫术实验室 |
| | 582 | 月亮带 | — | 寂静花园 |
| | 583 | 加权戒指 | — | 隐藏的沙漠、冰墓 |
| | 584 | 速度带 | — | 琳赛的复仇任务 |
| | 585 | 小偷的戒指 | — | 琳赛的复仇任务、秘密巫术实验室 |
| | 586 | 海贼王的戒指 | — | 禁忌的地下水道、帆船密涅瓦 |
| | 587 | 金力戒指 | — | 琳赛的复仇任务 |
| | 588 | 风险戒指 | — | 炼狱炎窟 |
| | 589 | 恶魔的项链 | — | 苏西的料理任务 |
| | 590 | 逆境戒指 | — | 班杰明的任务 |
| | 591 | 黑带 | — | 寂静花园 |
| | 592 | 赌博戒指 | — | 巨兽巢穴、苏西的料理任务 |
| | 593 | 魔法师的项链 | — | 阿比盖尔的回忆任务 |
| | 594 | 索罗门的戒指 | — | 阿比盖尔的回忆任务 |
| 围巾 | 595 | 围巾 | — | 商店购买 |
| | 596 | 破旧的围巾 | — | 麻 ×1、老鼠的牙齿 ×1 |
| | 597 | 蝙蝠翅膀 | — | 麻 ×1、小飞膜 ×2 |
| | 598 | 枪手的围巾 | — | 绵 ×1、HP 子弹 ×1 |
| | 599 | 定制围巾 | — | 商店购买 |
| | 600 | 兔子围巾 | — | 绵 ×1、魔兔的尾巴 ×1 |
| | 601 | 仙灵围巾 | — | 羊毛 ×1、妖精的翅膀 ×1 |
| | 602 | 仙道围巾 | — | 羊毛 ×1、怪虫的甲壳 ×1、蜜蜂的翅膀 ×1 |
| | 603 | 火焰围巾 | — | 丝绸 ×1、红绿柱石 ×1 |
| | 604 | 护身符围巾 | — | 东方巫术实验室 |
| | 605 | 超越彩虹 | — | 开司米 ×3 |






今年的 GUST 可谓势头十足，算上外传的中文版，一年内推出的《炼金工房》新作便达 3 款之多！虽然高产量让不少玩家都担心游戏成品如何，但从本作的素质来看还是能让人满意的。本作是“《亚兰德》系列”的最新续作，在传承系列炼金系统的基础上，也引入了“《不可思议》系列”的部分要素，使得这个老系列焕发出新时代的光辉。本篇攻略将带各位读者详细了解本作的各项内容，方便玩家攻关与白金。

文 果汁　美编 Juxi

| PS4 | | | |
|---|---|---|---|
| 露露亚的炼金工房 亚兰德之炼金术士4 | | Koei Tecmo | |
| 露露亚的炼金工房 亚兰德之炼金术士4 | | 角色扮演 | 中文版 |
| 2019年5月21日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为470港币 | | | |

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

# 系统详解

注：由于攻关时笔者使用的为 NS 版，故截图采用 NS 版的截图，游戏内容本身毫无区别。



## 基本操作

| 按键 | 功能 | |
|---|---|---|
| | 日常与探索 | 战斗 |
| 左摇杆 | 角色移动 / 选择项目 | - |
| 右摇杆 | 镜头调整 | - |
| 方向键 | 选择项目 | 选择项目 / 选择指令 |
| ↓ | 开启小地图 | 选择项目 |
| ○ | 确定 / 调查 / 对话 / 采集 | 确定 |
| × | 取消 / 跳跃 | 取消 |
| △ | 打开主菜单 | - |
| □ | 情报切换 / 挥动武器 | - |
| R1 | 冲刺 / 开启系统菜单（世界地图中） | + □、△、○为使用中断 |
| R2 | 拉远镜头 | - |
| L1 | 开启炼金谜语书 | - |
| L2 | 拉近镜头 | - |
| 触摸板 | 开启城镇地图（快速移动） | - |

## 主菜单

●材料箱 / 采集篮：等同于持有品菜单，显示当前持有的所有道具，两者均有上限设定。工房内为材料箱，容量大且分门别类地整理好所有道具；在工房外探索时为采集篮，容量小，仅显示角色身上装备的道具与采集得来的素材，每一次返回工房，素材都会自动归纳进材料箱并清空采集篮。在采集地或世界地图上使用探索道具时，便需要选择此项选择使用。

●行程表：分为“重要”“委托”“结束”三项，分别代表主线与角色事件的任务、委托、已完成任务。玩家可在此项查阅任务名、任务说明以及完成条件。

●装备：调整角色的装备和可使用道具。装备包括武器、象征、防具与饰品，炼金术士还会多出一项“中断道具”，详细后文解析。

●探索道具：调整探索用的道具。

●队列：调整队伍的前后卫配置，还可以确认队伍成员可发动的原初武技。

●状态：显示角色的能力值、当前全技能以及友好度。

●图鉴：收录大量有用情报，项目包含配方、道具、效果·特性、魔物、采集地以及游戏教程。其中魔物资料可查看魔物的耐性以及掉落品；采集地会详细列出栖息的魔物以及可采集素材（未遭遇或未采集的不会显示）。需要指定道具时可在此项进行查找。

●设定：调整游戏音量、镜头旋转方式以及游戏难易度等设定。




## 炼金谜语书

贯穿主线剧情的一本古文书。在主线流程中，玩家需要解读谜语书的关键词从而推进剧情，最重要的是习得新的调合配方和技能、解锁新的采集地。谜语书还存在非主线必要的书页可供解读，不过白金玩家是需要全部解读的。

谜语书由全 11 章构成，后文流程攻略部分会列出每一章所有书页的解读方式。注意，必须要在带篷马车炼金工房内才能解读谜语书。






本文对应游戏版本 1.0.4

# 探索系统

## 地图

地图在本作中分为城镇地图与采集地。无论是哪种地图都可以在游戏中按触摸板随时进行传送，不过采集地中执行此操作是传送至世界地图。营，可以直接传送至任何小区域。本作有三个城镇地图，分别是亚克里斯（最初解锁）、亚尔兹（第二章解锁）和亚兰德（第三章解锁）。




每个采集地可能存在多个小区域，小区域的传送需要从世界地图进入该采集地时选择（需要到达过该小区域）。

城镇地图是玩家的大本

### 城镇地图图标

☆：代表触发剧情事件的图标，包含主线剧情、角色事件和角色事件的交付任务。

### 采集地的探索率

本作新增要素，也是白金玩家需要完成的一个项目。在采集地采集素材和打倒敌人的时候会提升探索率，当探索率到达一定数值时，会得到一些奖励：

●探索率 30%：采集地大地图显示地形。

●探索率 50%：采集地大地图显示图标。

●探索率 100%：采集地采集高品质素材的几率提升。




▲当探索率到达相应数值的时候，画面上方会显示当前的探索率。也可以开启采集地大地图查看当前详细的探索率，当探索率超越 50% 的时候，就可以在图鉴中查看还缺了什么素材或魔物来提升探索率。

## 采集地



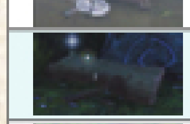

①现在的日期和时间，右下为炼金谜语书的图标，有书页可以解读的场合下图标会闪烁。

②现在所处的时间带。

③采集点。

④采集地的迷你地图。

采集地内散布着许多发光的采集点，调查这些采集点就能获得各种各样的素材，下表列出普通采集点的外形和可采集素材类型。其中还存在特殊的采集点，从外观上来看分别有树木、岩石、水晶等采集点，这些采集点需要连续按□键破坏掉才能获取里面的素材。用探索道具“爆破用炎烧”可以迅速破坏这些特殊采集点，但要注意部分特殊采集点要求爆破用炎烧的破坏等级，需要触发“破坏等级 6”这个效果的超・爆破用炎烧才能破坏所有的特殊采集点。

| 采集点图标 | 可采集素材类型 |
|---|---|
|  | （矿石） |
|  | （植物） |
|  | （植物） |
|  | （燃料） |
|  | 产业废弃物等废弃物类素材 |
|  | （木材） |
|  | （水） |
|  | （动物） |

本作新增了查看采集地的大地图的功能，只要在采集地内按↓键就能开启大地图，但地形的显示、图标的出现都要随着地图探索率进行解锁。另外，高品质素材变成了随机采集，不再有珍稀采集点。

## 探索道具

除了战斗用的道具以外，露露亚还可以装备地图探索用的道具。探索道具只要装备上去后就能发挥效果，像鱼、虫这些特殊采集点便需要玩家调合出相应的探索道具（钓竿和捕虫网等），并在主菜单的“探索道具”一项装备上才能进行采集。下表列出本作的探索道具种类（高级版的同道具不列入其中）。

| 探索道具 | 功能 | 解锁对应书页 |
|---|---|---|
| 钓竿 | 能够采集鱼采集点 | 1-2 |
| 爆破用炎烧 | 能够破坏特殊采集点 | 2- 基本 4 |
| 捕虫网 | 能够采集虫采集点 | 2- 基本 5 |
| 妖精的袋子 | 能够连续采集 | 2- 基本 5 |
| 工匠之钥 | 能够打开地图内上锁的宝箱 | 3- 基本 2 |
| 十字镐 | 能够破坏特殊采集点 | 3- 应用 5 |
| 手工篮子 | 增加采集篮的容量 | 4- 基本 1 |
| 营养剂 | 提升采集地的素材品质 | 5- 基本 2 |
| 丰收手套 | 增加采集时获得的素材数量 | 7- 应用 10 |
| 旅人的鞋子 | 提升移动速度 | 6- 基本 2 |
| 秘密背包 | 能够把素材从采集篮传送至材料箱 | 9- 基本 2 |

## 时间流逝




玩家在进行移动、采集、调合或战斗时都会使游戏内的时间流逝，参考画面左上方的图标可以看到当前日期与时间，在不同时段中，出现的魔物与可采集素材也会出现变化。本作的主线流程包括委托都取消了时间限制，除了 11 月在无穷涌水树出现的珍稀素材（第七章以后解锁）和 12 月的亚兰德王国祭以外，基本不用在意时间方面的问题，调查带篷马车炼金工房的沙发可以指定流逝的时间。

本作依然保留了气候上的变化，不过对游戏内容本身没有影响，就不予解释了。

# 商店

虽然按照系列惯例，拥有强力特性的素材都需要在野外采集，但早中期手头上紧急缺少一些素材的时候是可以依赖商店的。更重要的是关乎解锁配方的参考书也是要从部分商店购得，玩家不妨根据需求选择。所有的商店与特殊设施都分布在三个主要城镇的各个区域里，部分特殊商店在采集地，下面介绍一下玩家经常利用的部分商店的特殊功能。

## 铁匠铺




位于亚兰德的店铺，本作不再由光格尔进行经营了。

### 武器、防具作成

铁匠铺除了贩售矿石系素材外，还带有武器与防具的制作系统，强力的装备只能依靠这个系统制作出来。基本步骤为：选择想要制作的装备→选择指定的材料→制作目标装备。制作装备最重要的有两点：一是依靠素材本身的效果提升装备的能力值；二是继承素材带有的特性。这两者都能直接提升装备的能力值加成或附加额外能力。

## 小姆龙的店

位于带篷马车炼金工房，除了贩售素材以外，对于炼金术士来说最常用的便是带有量贩和自动补充道具的功能。两者都是随着流程进展自动解锁。

**量贩：**选择“登录”→选择目标道具，数日后店铺内就会贩卖一模一样的道具，像攻击道具和持有稀有特性的素材就可以通过这个方式进行量产。由于不能直接登录素材，有想要的特性时要先把特性转移到中和剂等媒介道具上再进行登录。贩卖价格根据道具本身的售价和道具等级决定。

初次登录的道具第一次补充是从登录开始的7天后，再后来只要经过一天就能进行补充。而登录的道具数量最初只有3个，随着主线流程进展，最后登录上限会达到10个。




▲选择“自动补充ON”，那么出门探索完返回工房时，道具使用次数便会自动补满。

**补充：**顾名思义，能够恢复已消耗道具的使用次数。选择“补充”一项，道具的使用次数就会自动回复，是非常方便的功能，补充价格与道具的贩售价格以及最大使用次数相关。当然，在小姆龙的店铺消费足够的金额，他会给你在补充道具时打个折。

| 解禁条件 | 折率 |
|---|---|
| 第五章开头 / 在小姆龙的店消费10000以上金钱 | 解锁机能 |
| 上一个事件发生后，在小姆龙的店消费10000以上金钱 | 20% |
| 上一个事件发生后，在小姆龙的店消费20000以上金钱 | 40% |
| 上一个事件发生后，在小姆龙的店消费30000以上金钱 | 60% |

## 接收委托的店铺

委托等同于支线任务，通常包括讨伐魔物、采集目标素材等，完成委托后能够得到金钱、素材等奖励，是早期最主要的赚钱方式。本作有亚克里斯、亚尔兹和亚兰德三大城镇，每个城镇能够接委托的地方不同，三个接委托的场所分别为酒馆·金之大斧亭、公所、阿蓝赫鲁亭，完成委托的内容后要去这三个场所之一进行报告才算是真正完成委托。

当完成一定数量的委托后，酒馆等地方就会出现升段委托，完成这种委托后就能接到难易度更高、报酬更丰厚的高级任务。由于这三个城镇的委托场所算是独立的，所以升段委托也要一个个完成才能提升各自的等级。




▲即使在阿蓝赫鲁亭能够接B级的委托，若公所没有完成升段委托的话，那么公所依然只能接C级的委托。

## 伊儿榭的店铺

在主线途中和露露亚相遇的冒险者伊儿榭，每个月会在不同的采集地开店。根据采集地不同，贩卖的素材也会不同，素材品质和特性都算不错，早中期是可以光顾一下的。

| 月 | 开店地 | 月 | 开店地 | 月 | 开店地 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 莫迪斯遗迹 | 5 | 某地海滨 | 9 | 最近的森林 |
| 2 | 黄金平原 | 6 | 寂静之畔 | 10 | 亚尔兹国有矿山 |
| 3 | 灼热的荒野 | 7 | 针叶大树林 | 11 | 旋风高原 |
| 4 | 石之丘陵 | 8 | 石塔竞技场 | 12 | 迷雾森林 |

# 角色事件




在本作登场的多数角色都存在各自的故事线，是系列作补完世界观与剧情的一大重点，需要满足一定的条件才能推进这些角色的剧情。城镇内可以触发与其他角色的剧情事件与任务，当然，白金玩家是需要完成所有角色事件的。角色事件的详细触发条件请参考附录的“角色事件”部分。

# 调合系统

作为“《亚兰德》系列”的最新续作，本作在沿用系列 PP 调合系统的基础上，还融合了部分“《不可思议》系列”的内容，让新老玩家都能迅速上手。

## 如何习得配方

炼金术士要知晓配方才能够调合道具，本作有三种方式习得新的配方，分别是剧情习得、参考书习得以及解读炼金谜语书习得。

## 调合过程

### 第 1 步：指定配方

调查工房内的炼金釜就能唤出调合系统，左侧列表为当前已解锁的所有配方，其中〇为可调合道具、△为材料需调合的道具、× 为材料或所需炼金等级不足，目前无法调合的道具。进行调合时首先要根据需要指定配方，材料不足时可出门购买或采集。




### 第 2 步：选择调合方式

调合分为“执行调合”和“多重制作”两种方式，前者是正常的调合，能够让素材的特性继承到成品上。后者则是能够一次调合大量的道具，但无法继承素材的特性，调合时间也会根据次数增加而延长，炼金成分的上升值取自投入材料的平均值。玩家可以根据需求选择调合方式。

### 第 3 步：投入素材

从材料箱选择配方所指定的素材，分别有特定素材与指定种类的素材两种。素材有许多不同的种类标签，如燃料、纸、矿石、金属等等。一种素材可能会同时算作多个种类，只要拥有指定的种类类型就可以成为可选素材。本作可以直接在调合界面的左下方查看到素材的品质、炼金成分、觉醒效果以及特性。

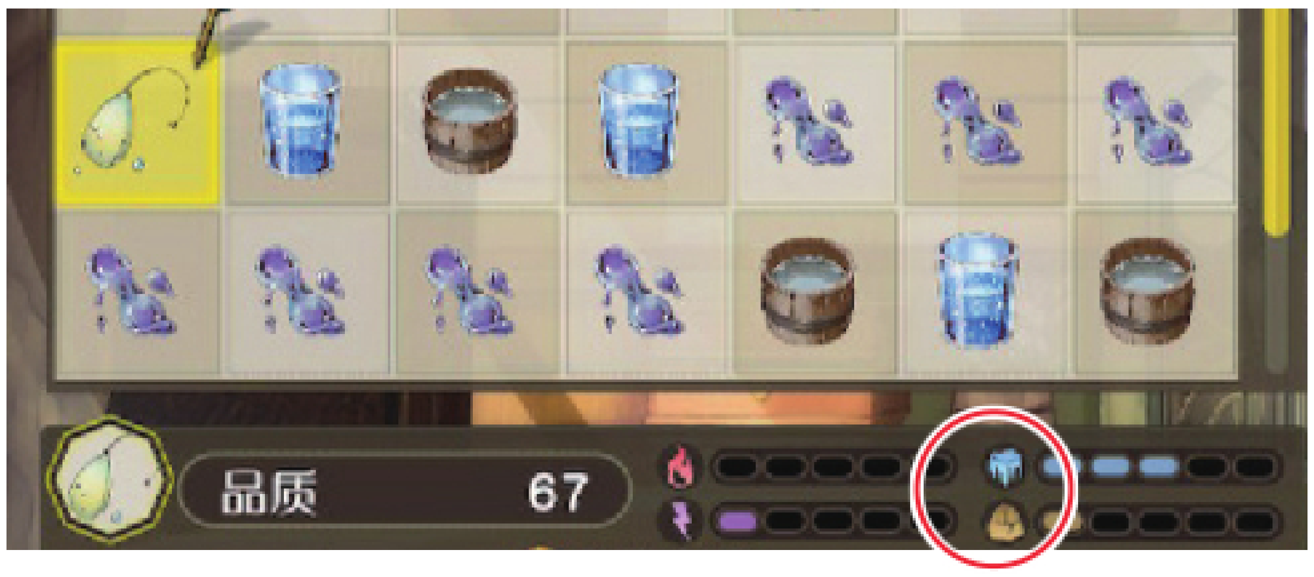
按△键可以进行进阶搜寻，更方便选择自己想要的素材。




#### 炼金成分

各种素材皆有名为“炼金成分”的属性，显示在如图所示的位置。调合时投入素材后，其炼金成分的数值就会加在调合界面右下侧的效果栏上，对效果栏的影响会在第 4 步时详细说明。

本作的炼金成分以火、冰、雷、土四种属性区分，部分素材同时拥有多种属性的炼金成分，一种素材最多可以持有 4 种炼金成分。多属性炼金成分的素材，在投入效果栏的时候也是会加成多属性效果栏的。




### 第 4 步：调整成品的效果

效果指的是该道具固有的能力，比如攻击道具“炎烧”就具有“炎伤害 · 微”的效果，带有效果的道具必定有效果栏，各个道具的效果都会显示在效果栏中。

调合出来的成品道具根据种类不同会有 1 ～ 3 种效果，显示在调合界面右下侧的效果栏上，效果根据投入的素材所含的炼金成分而发生变化。在投入材料的过程中，玩家可以清晰地看到效果栏根据投入材料的炼金成分而发生左右方向的变动，方便玩家更换材料以触发成品更好的效果。效果栏有两种类型，下文进行分类解释。

#### 效果栏的类型

**①累计型**

最容易理解的效果栏，从左侧开始，根据投入材料的炼金成分值不断往右累计。如图所示，炼金成分值达到比较大的凹槽时，就会触发新的效果。这种效果栏不会受到其他属性的炼金成分影响，因此很容易调整效果。一般情况下效果栏越往右侧增长，所获取的道具效果也就越强。




**②双方向型**

拥有左和右两种方向，根据投入材料的炼金成分值而进行左右任一方向的移动。比如说如图中所示，投入土属性炼金成分的材料，效果栏就会往左移动，投入火属性就会往右移动。部分双方向型的效果栏一旦到达左侧尽头，就会触发调合失败的效果。



## 第 5 步：决定觉醒效果

觉醒效果为本作的新要素，也是让老炼金术士们绞尽脑汁的要素。素材会对应不同的配方分类（调合·攻击·回复·装备）产生不同的觉醒效果，简单来说就是为成品道具再添上一些新效果，比如某属性炼金成分加 1 等等。如图所示，在投入素材的界面中有觉醒图标的栏目中，便是能够触发觉醒效果的素材，玩家可以从中选择心仪的觉醒效果。在投入完材料后的“选择材料”界面，若觉醒素材在同一栏中存在两个，便可以按□键切换素材以便更换觉醒效果。




## 第 6 步：使用加成道具

进行调合前的最后一步，要解读谜语书才解禁的要素。类似于前作的触媒，使用加成道具后能让道具的炼金成分或品质产生变化。运用好加成道具的话，能够让道具触发理想的效果或是获得更高的品质，是后期调合强力道具的必需步骤。







▲此道具原本无法触发火属性栏的效果，在使用加成道具“火雷元素”后就能转换道具的炼金成分，把雷属性炼金成分转换为火属性炼金成分从而触发新的效果！当然转换炼金成分有得有失，需要玩家看情况进行选择。

## 第 7 步：继承特性

调合出道具后的最后一步（若调合方式选择“多重制作”时就不会出现此项），可以把素材携带的特性继承到成品道具上。一个道具最多能继承 3 个特性，并且多个特性的 PP 合计值不能超过 PP 合计值的上限，PP 值的上限由炼金等级决定，部分特性也会增加 PP 值的上限。除了 PP 值的限制以外，根据成品道具的种类也会存在一些无法继承的特性，在调合的时候要注意哪些特性不能继承到成品道具上，避免浪费素材。

### 炼金等级与 PP 值上限

| 炼金等级 | PP 值上限 |
|---|---|
| 3 | 10 |
| 5 | 15 |
| 10 | 20 |
| 15 | 25 |
| 20 | 30 |
| 25 | 35 |

| 炼金等级 | PP 值上限 |
|---|---|
| 30 | 40 |
| 35 | 45 |
| 40 | 50 |
| 45 | 55 |
| 50 | 60 |

### 特性类型

特性是调合的重点，道具的强弱甚至取决于它是否拥有优秀的特性。特性大致上可分为两类，分别为“加强能力”与“增加新能力”两种。以攻击道具为例，“破坏力增加”就是一项加强本身伤害的特性，而“赋予毒”则是新增了使敌人中毒效果的特性。若选择材料时指定了拥有类似特性的素材，调合完成后也会组合为上位特性，例如“品质上升”×“品质上升+”会得到“优秀成果”的上位特性。本作的最高位特性改为了上位特性 × 某个固定特性的组合方式。

鉴于篇幅原因，本篇攻略没法列出上位特性的组合表格。不过在流程攻略第九章最后部分会列出推荐的上位特性，玩家可以以此类推最高位特性的组合方式。这些固定特性分别为：觉醒因子、魔王的印记、共鸣的灵魂、龙神的庇护、究极之力、神域极意、必杀技能。这些强力特性可在采集地的白色上锁宝箱或 S 级委托中获取。

需要调合出拥有指定特性的调合品时，基本思路为下级→上级的连续继承。比如某种素材上拥有“破坏力增加++”特性，而玩家想要把它转移到攻击道具上，调合该攻击道具时却用不上那个素材。这就需要调合媒介道具比如中和剂等泛用素材，把目标特性转移到调合攻击道具要用到的素材上，这样就能把特性转移过去了。

作为亚兰德的作品，本作的特性都有一个 PP 值，越强力的特性 PP 值也就越高。

## 道具的品质

本作无论是素材还是道具，初期的品质上限只有 50，需要解读炼金谜语书，完成所有的书页才会逐渐提升这个上限。

| 解锁状态 | 品质上限 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 初期 | 50 | — |
| 品质上限解放 1 | 100 | 完全解读“继承之章”“再会之章”“真实之章”任一书页 |
| 品质上限解放 2 | 500 | 完全解读“继承之章”“再会之章”“真实之章”任二书页 |
| 品质上限解放 3 | 999 | 完全解读“继承之章”“再会之章”“真实之章”书页 |

品质对道具的影响非常大，举个例子，品质 999 的攻击道具威力与品质 50 相比相差有 5 倍之多。所以后期道具都是往高品质去做，调合 999 品质道具的方法会在流程攻略部分列出，方便玩家在合适的时点调合出强力的道具。若想自己研究的话，也有品质的对应公式供玩家参考。

调合出来的道具品质 =（投入素材的品质的平均值 +（100+ 加成道具的补正）/100）×（(100+ 特性的补正）/100）

# 战斗系统

本作的战斗系统依然是时间线的回合制战斗，新增了插入使用道具的“中断”系统，继承自《莉蒂与苏尔的炼金工房》的前后卫系统也经过了改进。

## 战斗界面

①时间线：把行动顺序以直观的形式展现出现的槽。上侧为我方角色，下侧为敌方角色，任意角色到达最右端时就能进行行动。速度越快的角色，初期的待机时间（WT）也就越短。

②角色图标：左侧的槽为昏厥槽，满了后角色会进入昏厥状态。

③行动指令：决定角色行动的指令。

●攻击：普通攻击

●技能：使用主动技能

●道具：使用装备道具

●防御：采取防御行动，减少伤害

●交替：交换前后卫

●逃跑：逃离战斗

④角色的 HP 与 MP，右侧 3 人为前卫，左侧 2 人为后卫。

⑤行动点（AP）：根据行动进行积蓄。100 以上就能使用必杀技，最大能够积蓄到 200。

●给予敌人伤害 +3

●给予敌人弱点属性的伤害 +12

●给予敌人耐性属性的伤害 +3

●发动援护技能 +3

●受到伤害 +5

⑥原初武技：查看现在发动中的原初武技。

⑦中断技能：查看参战角色持有的中断技能。

⑧中断：能够使用中断的角色，角色头像右上的方框为中断时使用的道具，左侧的数字代表使用次数。角色头像下方的按键图标代表发动中断时对应的按键。




## 队列与前卫・后卫

本作的最大参战人数为 5 名，参战队列分为能够直接攻击敌人的 3 名前卫和后方进行支援的 2 名后卫。前后卫角色都有着各自的职责，需要玩家根据各角色的援护技能和特性进行配置，设计出自己用得最顺手的队伍。



图为前后卫的搭配图示，后卫的支援技能只能被自己前方的两个前卫角色触发，而位于中间的前卫队员能够同时触发两个后卫的支援技能。

**援护技能：**只有后卫能够使用。援护技能并非主动技能，需要满足条件才会自动触发。后卫可以习得复数的援护技能，只要满足对应的条件，便能连续发动援护技能。但部分援护技能的使用次数与触发几率都有所限制，玩家需要把握这些限制才能掌控战场。

### 推荐组队成员

此处列出笔者推荐的游戏前期与后期的角色组合，仅供参考。

**前中期：（前卫）露露亚、奥里尔、菲克斯 /（后卫）琵亚妮雅、瑷法**

在早期装备还未成型的时候，物理输出要员瑷法还未能发挥真正的实力，此时放在露露亚后方触发援护攻击发动推后敌人时间线的效果还比较实用。而在早中期还未出现强力攻击道具配方的时候，菲克斯的全体魔法攻击技能可谓是非常实用，推荐做好一点的装备把他放在前列。

**后期：（前卫）露露亚、萝乐娜、瑷法 /（后卫）琵亚妮雅、史特尔克**

琵亚妮雅作为天生的后卫角色，无论什么时期都应该放在后排位置旨在用援护攻击进行输出。后期装备实力提升后瑷法就能放上前排发挥物理输出的作用。露露亚母女在前排用道具进行输出或支援，触发史特尔克的援护技能进行进一步的输出。

**DLC 队伍：（前卫）萝乐娜、托托莉、梅露露 /（后卫）露露亚、琵亚妮雅**

系列炼金术士齐聚，要购买付费 DLC 角色才能组成的队伍，前排发动的 3 个原初武技兼顾防御、输出甚至剥夺敌人的属性耐性。梅露露负责物理输出，萝乐娜和托托莉负责使用道具进行输出或支援等行动。后排除了援护技能外主要为触发中断而放置，简单来说就是一个用属性攻击狂轰乱炸的情怀队伍。



## 中断

本作的新增要素，只有露露亚、琵亚妮雅、萝乐娜三人能够使用的系统。首先要在装备画面中给她们三人装备中断道具，然后在战斗当中，每当任意我方角色进行行动的时候，中断槽就会进行积蓄，槽满时即能在任意时点按 R1 键发动中断。简单来说就是强制插入使用道具的回合，等于多赚一次行动次数，由于这个系统的原因，基本上也保证了露露亚、琵亚妮雅、萝乐娜三人进入参战队伍当中。

使用中断并不会耗费中断道具的实际使用次数，但它在战斗当中会有一个使用次数的数值。当这个数值到达 0 的时候，中断虽然能够继续使用，但是中断槽的充能时间会变成原来的 3 倍。

① 等待中断槽蓄满。



② 决定使用中断的角色。




③ 发动中断。



## 原初武技

本作新增要素，根据前卫配置的角色组合而发动的场地效果，在战斗中常时发挥效果。原初武技只要满足条件就能发动，组合角色中的任意一名陷入战斗不能的状态后就会结束。虽然和后卫进行交替也会结束效果，不过根据后卫角色也会发动新的原初武技。




### 原初武技一览（含 DLC 角色）

| 技能名 | 组合角色 | 效果 |
|---|---|---|
| 以太领域 | 露露亚、琵亚妮雅、萝乐娜 | 道具威力提升 30%（包含通常使用和中断） |
| 友情 | 露露亚、瑗法 | 露露亚与瑗法的良性效果（能力值提升系 Buff）时间加倍 |
| 师徒之力 | 露露亚、琵亚妮雅 | 使用道具时的 WT 减少 10%，减轻 30% 的昏厥值上升量 |
| 亲子羁绊 | 露露亚、萝乐娜 | 露露亚与萝乐娜共享良性效果（能力值提升系 Buff） |
| 肌肉 & 纤瘦 | 露露亚、尼可 | 受到伤害时 WT 减少 50 |
| 炼金术士的骑士 | 萝乐娜、史特尔克 | 萝乐娜无法战斗时，史特尔克会立即行动并获得 100AP |
| 幻术师 | 瑗法、菲克斯、奥里尔 | 使用技能时的 MP 消耗与 WT 减少 20% |
| 双剑士 | 史特尔克、奥里尔 | 物理伤害提升，并使击退效果无效 |
| 亚兰德的炼金术士 | 萝乐娜、琵亚妮雅、史特尔克 | — |
| 炼金术士守护者 | 菲克斯、尼可、奥里尔 | 所受伤害减少 10%，并有 30% 机率使异常状态无效 |
| 公主防御 | 梅露露、史特尔克 | 史特尔克保护梅露露，且史特尔克的负面状态无效 |
| 尽头的誓约 | 托托莉、琵亚妮雅 | 道具与技能的威力提升 20% |
| 元素加速 | 托托莉、萝乐娜 | 火冰雷土伤害提升 30% |
| 中断姿态 | 梅露露、托托莉 | 中断量表的积蓄速度提升 30% |
| 开拓未来之力 | 萝乐娜、托托莉、梅露露 | 所受伤害减少 30%，并使敌方的火冰雷土耐性无效化 |

## 确认敌人的情报

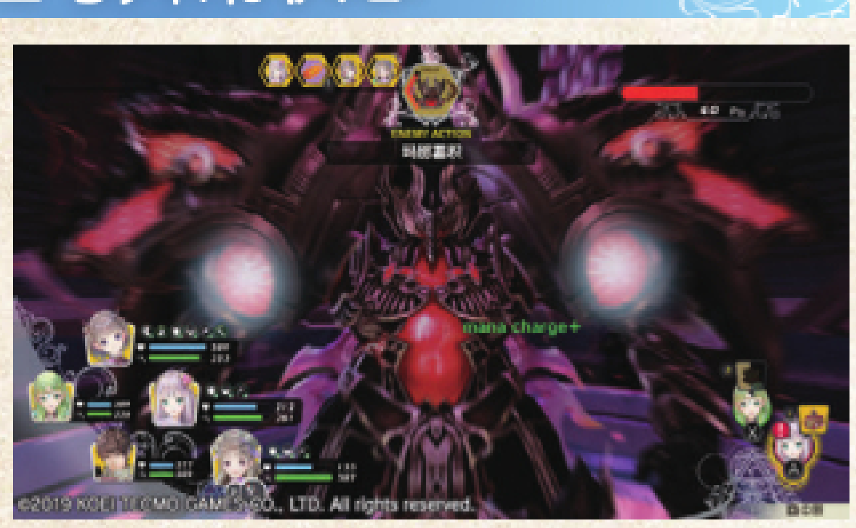
在选择敌人进行攻击前，可以按△键显示敌方的详细讯息，包括耐性与 Buff、Debuff 的详细效果。

## 装备道具

也就是战斗中可使用的道具，分为攻击道具与回复道具两种。本作又变回了只有炼金术士能够使用道具的设定。

## 耐性与异常状态

本作的属性分为物理、魔法、火、冰、雷、土、无七种属性，敌方对于特定的属性会处于有利或是不利的情况。使用弱点属性攻击敌人可以打出大伤害。魔物的耐性可以在图鉴中查阅，也可以在战斗中选择目标时按△键直接确认。




### 耐性的影响

本作的耐性和弱点属性都以 1 ～ 3 格的槽来表示程度。

耐性：减轻伤害。槽 1 格：伤害变为二分之一；槽 2 格：伤害变为三分之一；槽 3 格：免疫伤害

弱点属性：增加伤害。槽 1 格：伤害变为 2 倍；槽 2 格：伤害变为 3 倍




### 异常状态

| 状态 | 说明 |
|---|---|
| 中毒 | 开始行动时受到最大 HP5% 的伤害，第 5 次行动开始时恢复 |
| 剧毒 | 开始行动时受到最大 HP20% 的伤害，第 5 次行动开始时恢复 |
| 烧伤 | 开始行动时受到最大 HP3% 的伤害 |
| 封印 | 无法使用特定行动（技能与道具），第 5 次行动开始时恢复 |
| 迟缓 | 行动时增加的 WT 变为 2 倍，无法从战斗中逃跑，第 5 次行动开始时恢复 |
| 睡眠 | 无法行动，受到伤害变为 2 倍，受到伤害时恢复 |
| 盲目 | 对敌人的攻击有 80% 的几率打空，敌人发起的攻击必定命中，第 5 次行动开始时恢复 |
| 诅咒 | 进行回复时直接变为同等数值的伤害，第 5 次行动开始时恢复 |

### 昏厥状态

在战斗中给予敌人伤害时，敌人在时间线的头像处左侧会有条黄色量表逐渐累积，蓄满时该敌人陷入昏厥状态。昏厥中的敌人即使轮到行动回合也会被直接跳过，所受伤害变为 2 倍，是输出的好时机。昏厥值由攻击的威力决定，瞄准敌人的弱点进攻会使昏厥槽积蓄得更快。对付 BOSS 之类的强敌时，应积极瞄准昏厥状态。

除敌方以外，我方角色也会陷入昏厥状态。由于只有露露亚的技能“群众之光”和道具“露露露咖喱”等少数手段能够恢复我方的昏厥值，所以碰到伤害较高的强敌时一定要随时留意我方的昏厥槽，否则被反打一顿是很可能直接全灭的。



# 流程攻略

注：谜语书解读关键词中出现的方式不惟一，仅供参考。



## 序章 · 起始之章

■本章没有谜语书相关的内容，顺着流程走便可。剧情结束后瑷法入队，进入世界地图，前往采集地“朝露森林”。

■进入森林后触发惯例的蓝噗尼教学战，一直按攻击指令就可以轻松胜利。

■采集教学过后在森林进行采集，目标是采集针木果实 ×2、蜂巢 ×1、费斯特石 ×1，在周围发光的采集点采集即可。收集到目标数量后就会自动触发剧情。

■返回亚克里斯，炼金工房的机能教学结束后进行调合。调查炼金釜，选择“卡夫”进行调合，按照教学指示调合出卡夫完成任务。

■瑷法交代做炸弹的目的是要去退治魔物，前往阿尔姆丝塔育幼院。如果流程中突然忘记下一步任务该做什么，可以开启主菜单中的“行程表”一项查看步骤。

**TIPS** 前往育幼院前再调合一些卡夫和治愈软膏，为接下来的战斗做准备。材料不够可以再去朝露森林采集，目前材料中有“破坏力增加”系特性的话，推荐继承到卡夫上。炸弹和药品别忘了通过主菜单的“装备”一项装上。

■按照地图的主线标记指示前进，育幼院剧情过后前往费尔斯加方舟城。往深处前进触发战斗，路途上部分水晶和木箱是采集点，可以按□键破坏。

### BOSS 战 · 牙翅蝙蝠

BOSS 战会进行 2 次，第 1 战无论胜败结果都不变。因此第 1 战故意战败节省道具，待第 2 战琵亚妮雅入队后再使用技能和道具全力进攻。

■离开方舟城后天降古书，剧情后本章结束。

## 第一章 · 邂逅之章

### 炼金谜语书

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-1 | 灵树耸立的澄水之源 | 到达绿风街道 | 调合治愈软膏 | 解锁采集地：无穷涌水树 | — |
| 1-2 | 水边的伙伴【入门篇】 | 采集青竹 | 获取兔子绒毛 | 【配方】钓竿 | 【配方】好像很美味的混合饵 |
| 1-3 | 身为骑士的必需品 | 讨伐大岛鱼 | 获取《矿石研磨法》 | 【配方】班特树脂 | — |

■前往露露亚的家，剧情后前往亚克里斯的广场。

**TIPS** 此阶段瞬间移动机能解禁，按下触摸板就能开启城镇地图。有☆标记的地点代表有支线剧情可以触发，支线剧情是“《炼金工房》系列”的一大乐趣，从奖杯方面考虑也不能错过，请积极触发。




■露露亚带奥里尔参观亚克里斯，玩家也可以顺便了解城镇各个设施的功能。剧情结束后分别前往广场内的“宝石店 · 银之凿”和“酒馆 · 金之大斧亭”。

■打听完情报后返回炼金工房，还会有关于城镇内采集的教学。工房剧情过后开始解读古文书，按照前文表格完成关键词条件，解读《1-1》书页部分就能推动流程进展。

**TIPS** 到达绿风街道后还要采集地图内的素材，这里有调合治愈软膏所需的魔法草，不过此时队伍里只有 2 人，注意尽量避免战斗。按↓可以开启采集地的地图，采集素材与地图的探索率相关，每到一个新的采集地都应积极采集新的素材提升探索率，不过早期没必要拘泥探索率，只要到达 50% 把地图的图标都开启便可。待后期再一口气完成会更有效率。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH



■剧情后中断系统解锁，调合一个带有“破坏力增加”特性的卡夫，在装备画面给露露亚装备上。前往世界地图，按照“寂静之畔”→“无穷涌水树”的路线前进。

■奥里尔入队后就可以适当进行战斗练练级，按照主线标记往深处前进来到“无穷涌水树·水树前”。

■按下触摸板便可直接离开采集地，返回亚克里斯，委托系统解锁。以后在酒馆就能承接委托，是早期赚钱的主要手段，在力所能及的范围内以最高标准完成委托内容吧，拿的钱也会多一点。

■继续解读古文书，前往“寂静之畔”讨伐独角兔获取兔子绒毛，再去“无穷涌水树·水树前”的木材采集点采集青竹。注意已经探索过的采集地小区域，是可以在大地图中直接进入的，不需要从初始的小区域开始从头走起，能节省不少时间。满足条件后返回工房解读古文书《1-2》书页。

■调合好像很美味的混合饵和钓竿，出现探索道具的教学。




©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

**TIPS** 在主菜单的“探索道具”一栏装备上钓竿，这样在采集地的钓鱼点就能钓鱼了。以后出现的探索道具都要装备在探索道具一栏才能发挥功效。

■再度前往“无穷涌水树·水树前”，触发 BOSS 战。

## BOSS 战·大岛鱼

**弱点属性**：物理、雷　**耐性**：土、冰

目前队伍的状况不需要管 BOSS 的耐性，只要使用瑷法和奥里尔的技能，然后露露亚用卡夫就能轻松获胜。

■返回亚克里斯，与瑞芙蕾对话购买参考书《矿石研磨法》，之前好好完成委托的话现在是不会差钱的。返回工房解读古文书《1-3》书页。

■调合班特树脂，前往旅馆把班特树脂交给奥里尔，获得 500 金作为报酬。

■返回带篷马车炼金工房，本章结束。

# 第二章·契机之章

## 炼金谜语书

**书页完成奖励**：【配方】琼浆玉液

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2-1 | 在与噗尼对话的尾声 | 调合蜂蜜 | 获取噗尼的体液 ×3（魔物噗尼掉落） | 【配方】噗尼糖豆 | — |
| 2- 基本 1 | 炸弹指南【基本篇】 | 战斗获得 1 次胜利 | 采集燃素（绿风街道） | 【配方】炎烧 | — |
| 2- 基本 2 | 些微的刺激与回忆中的味道 | 获得回忆调味料（育幼院厨房宝箱内） | 与育幼院厨房的阿尔法对话 | 【配方】回忆咖喱 | — |
| 2- 基本 3 | 恢复疲劳之素 | 采集克里亚草 | 使用 1 次露露亚的技能“微小万力” | 【配方】用脑过度糖浆 | — |
| 2- 基本 4 | 炸弹指南【番外篇】 | 调合炎烧 | 到达哈尔特要塞 | 【配方】爆破用炎烧 | — |
| 2- 基本 5 | 迈向采集上级者之路 其一 | 到达开拓者之路 | 敲击 1 次树木采集点 | 【配方】捕虫网 | 【配方】妖精的袋子 |
| 2- 基本 6 | 由光芒引导的森林 | 讨伐野狼（最近的森林·夜晚） | 调查寂静之畔的断桥 | 解锁采集地：光标森林 | — |
| 2- 应用 7 | 炸弹指南【应用篇】 | 采集树冰石（无穷涌水树） | 获取震动结晶（魔物鬼魂掉落·夜晚出没于哈尔特要塞等地） | 【配方】冰精 | 【配方】电导之石 |
| 2- 应用 8 | 桶～子！ | 采集橡木（最近的森林） | 调查桶子（亚尔兹城镇内·带篷马车炼金工房附近） | 【配方】桶子 | — |
| 2- 应用 9 | 无处不圆 | 采集地球仪的珠子（哈尔特要塞） | 讨伐使徒（哈尔特要塞） | 【配方】地球仪 | — |
| 2- 应用 10 | 王国矿山 | 到达亚尔兹 | 与亚尔兹·公所的女性 NPC 对话 | 解锁采集地：亚尔兹国有矿山 | — |

■剧情后前往带篷马车炼金工房，然后分别前往阿尔姆丝塔育幼院和旅馆。

■招到两个旅伴后返回带篷马车炼金工房，琵亚妮雅入队，她是适合打后卫的角色，把她放在露露亚和奥里尔身后比较容易触发援护技能。炼金谜语之书也解锁副页面，这些副页面虽然与主线无关，但除了白金玩家务必要全部完成以外，考虑到页面全部完成的奖励，笔者还是推荐全部解读。

**TIPS** 亚克里斯广场是一个购物广场，有很多商铺。其中与东北侧的叔叔对话，可以在克里斯堂购买破损的魔道书，用这个素材调合炎烧的话，就能轻松调合出同时带“火伤害·中”和“丧失守护·中”的炎烧。

■准备好炸弹和回复药后与南大道的琵亚妮雅对话，出发前往亚尔兹。按照“开拓者之路”→“旧王国关口”→“亚尔兹”的路线前进。

**TIPS** 此时亚克里斯会触发角色事件，推荐进入亚尔兹前先回去亚克里斯处理。




©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

■亚尔兹可在公所处承接委托，委托完成数量与凯娜的角色事件相关。去城镇内触发帕梅拉的剧情，便可以在帕梅拉的店里购买几本有用的参考书。接下来前往世界地图，按照“哈尔特要塞”→“旋风高原”→“旧国境·梅露莉亚之门”的路线前进。途中若战斗比较多，可以在世界地图界面按 R1 键选择“休息一下”，消耗时间便可回复状态。

■前往亚尔兹·公所，然后前往“斯托汉格丘城”。按照主线标记来到最深处的“尖塔”区域。

■返回亚尔兹解读谜语书的《2-1》书页，其中“蜂蜜”的配方需要去帕梅拉的店购买参考书《从今天开始料理》获得。接下来调合新道具把炼金等级提升至 10，最后调合关键道具噗尼糖豆就能触发下一步的剧情。

■进入旧国境后触发与 3 只蓝噗尼的战斗，虽然蓝噗尼会全体攻击，但伤害并不高。注意它们有火耐性，所以比起炎烧用卡夫来对付更有效率。剧情后返回亚尔兹。




TIPS 推荐此阶段完成本章的炼金谜语书页，获得的奖励配方“琼浆玉液”是能够复活的回复道具，有它的话接下来的 BOSS 战就没什么好担心了。

■再度前往斯托汉格丘城·尖塔区域，触发 BOSS 战。

### BOSS 战·噗尼黑

弱点属性：土　耐性：魔法、火、冰、雷

BOSS 的属性耐性很高，炎烧等炸弹对其造成不了多少伤害。事先调合出攻击道具“地球仪”，露露亚以地球仪为主要输出手段，奥里尔和璎法用技能持续输出即可。注意 BOSS 的伤害不低，要留意露露亚的血线并及时回复。

■胜利后返回亚尔兹，然后前往旧国境·梅露莉亚之门，往前走离开旧国境后，就能前往亚兰德了。到达亚兰德后本章结束。

## 第三章·继承之章

### 炼金谜语书

书页完成奖励：品质上限解放 1

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3-1 | 超前一步的调合 | 炼金等级到达 15 以上 | 调合品质 35 以上的卡夫 | 解锁系统：觉醒效果 | — |
| 3- 基本 1 | 贝壳演奏的音色 | 到达黄金平原 | 采集硬螺贝（黄金平原钓鱼点） | 【配方】谢尔佩尔号角 | — |
| 3- 基本 2 | 开锁物语·序章 | 调查 1 次上锁的宝箱 | 与亚兰德·广场中宝箱旁的 NPC 对话 | 【配方】工匠之钥 | — |
| 3- 基本 3 | 为了变强 其一 | 20 次以上战斗获得胜利 | 露露亚的战斗等级到达 20 | 【被动技能】防火装 | — |
| 3- 应用 4 | 菌菇活用法 | 采集迷幻菇的胞子（最近的森林） | 采集 10 次（菌菇）类素材 | 【配方】炼菌酵母 | — |
| 3- 应用 5 | 一般挖掘方法 | 调合爆破用炎烧 | 到达亚尔兹国有矿山 | 【配方】十字镐 | — |
| 3- 应用 6 | 被封锁的洞穴 | 讨伐夺命蝙蝠（斯托汉格丘城夜晚） | 调合十字镐（素材配方需要在亚兰德铁匠铺购买《开心制造物品》获得） | 采集地解锁：被封印的旧坑道 | — |
| 3- 应用 7 | 装饰品入门 | 讨伐石噗尼（亚尔兹国有矿山） | 采集山珍珠（亚尔兹国有矿山） | 【配方】恩典戒指 | — |




■其他人暂时离队，老实在亚兰德里逛逛吧。前往工匠大道，分别接近有主线标记的两家店触发剧情，光格尔 & 柯尔工作坊和日出食堂解锁。虽然物是人非，但两家店的功能依然不变，尤其铁匠铺将会是玩家经常光顾的地点；前往广场，接近有主线标记的店铺，酒馆阿蓝赫鲁亭解锁，亚兰德的委托就在这里接。

■三家店都逛完后自动触发剧情，然后前往萝乐娜的炼金工房，要先去工匠大道再顺着主线标记的位置走。

■队伍重新集合，从工匠大道前往议会，依然顺着主线标记走。

■在议会与托托莉见面，然后前往“奥尔托加方舟城”，触发 BOSS 战。

### BOSS 战·青手熊

弱点属性：土　耐性：冰

由于 BOSS 耐性变少，反而比噗尼黑那场战斗还要轻松。依然是用地球仪作为主要攻击手段，留意血线便能轻松获胜。

■返回亚兰德，菲克斯强行入队，同时原初武技系统解锁。菲克斯作为群体属性伤害的法师，在装备没有发展起来的早期还是推荐放在前排的。升到 20 级。解读完《3-1》后觉醒效果解锁，详情可查看前文的“系统详解”部分。

■开始解读《3-1》书页，依然是调合未调合过的道具让炼金等级提升至 15，然后调合品质 35 以上的卡夫。谜语书基本篇中要求玩家提升战斗等级，推荐调合一堆炎烧刷黄金平原上的精英怪“噗尼金”，很快就能




TIPS 解读完本章的谜语书页可以解锁强力饰品“恩典戒指”的配方，不妨给参战的队伍成员们各装备一个，能力值的提升效果是显而易见的。同时为了接下来的 BOSS 战，还要准备攻击道具“冰精”。至于装备方面就看玩家自己的需求，由于现阶段没有什么很好的特性，笔者建议把攻击道具和回复道具做好就够了，不需要现在花力气强化装备。

■做好准备后再度前往奥尔托加方舟城，来到深处触发 BOSS 战。

### BOSS 战·小飞龙

弱点属性：冰　耐性：火

把露露亚和琵亚妮雅的中断道具都换成冰精的话，本场战斗就会轻松不少。BOSS 的群体攻击伤害不低，位于前线的炼金术士要做好回复的工作。

■胜利后触发 CG 剧情，然后返回亚兰德·议会。剧情后本章结束。

# 第四章·命运之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励：【配方】旅行门

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4-1 | 强力炸弹入门 | 调合纯油（素材配方需要在亚兰德铁匠铺购买《开心制造物品》获得） | 调合触发“火伤害·大”效果的炎烧 | 【配方】桶子炎烧 | — |
| 4-2 | 提升炼金术本领 | 进行 10 次战斗 ※ | 进行 10 次调合 ※ | 【配方】炼金炭 | — |
| 4- 基本 1 | 给想大量采集的你 | 累计采集次数达 300 次以上 | 调合干草(在日出食堂购买《活用素材的炼金术》获取配方) | 【配方】手工篮子 | — |
| 4- 基本 2 | 超前一步的炼金术 | 炼金等级到达 20 以上 | 调合次数累计达到 40 次 | 解锁系统：加成道具 | — |
| 4- 基本 3 | 调合的强化材料【基础】 | 解读《4- 基本 2》 | 讨伐噗尼金 | 【配方】炼金活性剂 | — |
| 4- 基本 4 | 天使的护身符 | 讨伐雹结精灵（白天·无穷涌水树·水树前） | 采集恩惠之石（被封印的旧坑道·蓝色结晶·需破坏等级 3 的爆破用炎烧 / 白天·莫迪斯遗迹·丰饶精灵掉落） | 【配方】天使的护身符 | — |
| 4- 基本 5 | 道具的特殊使用方法 | 中断累计使用 30 次 | 中断累计使用 50 次 | 【技能】取得中断技能 | — |
| 4- 应用 6 | 大人口味的咖喱 | 使用 10 次以上回忆咖喱 | 调合出回忆咖喱后，与亚克里斯·育幼院厨房里的 NPC 对话 | 【配方】炎烧咖喱 | — |
| 4- 应用 7 | 上级者用的钓竿 | 累计垂钓次数达 15 以上 | 获取炸弹鱼（光标森林进行垂钓） | 【配方】上级者用的钓竿 | — |
| 4- 应用 8 | 为了变强 其二 | 露露亚的战斗等级到达 25 | 技能“群众之光”（露露亚）累计使用 10 次 | 【技能】体力增强 | — |
| 4- 应用 9 | 荒芜大地与妖精之宴 | 与旧王国关口西南侧的 NPC 对话 | 讨伐秃鹰（旋风高原） | 采集地解锁：石塔竞技场 | — |

※ 解锁此项后执行行动才会计数，之前的不会计入次数当中。

■前往带篷马车炼金工房，开始解读《4-1》书页。其中一个调合“火伤害·大”效果的炎烧，需要火炼金成分高的素材，此处提供一个例子参考：纯油 ×2（用气球果实作为觉醒素材，触发觉醒效果“成分·火 +2”）、燃素 ×3、中和剂·红 ×1，用这些素材调合炎烧必定能触发“火伤害·大”的效果。

TIPS

①流程进展到此时大约会在 12 月左右，此时亚兰德会召开王国祭，有不少限定的商铺可以购买到珍稀的素材或物品。还有抽奖和史特尔克的扳手腕比赛，抽奖需要接近广场入口附近的女性 NPC，兑奖要接近广场进入工匠大道入口附近的女性 NPC；扳手腕比赛在第一场胜利后会有 3000 的金钱奖励，继续和他玩下去还会欣赏到非常弱智的演出动画，不过第三次以后就没有新动画观看了。

②若购买了付费 DLC 角色“托托莉”，那么此时点在带篷马车的炼金工房（亚兰德）就会触发托托莉入队的事件。托托莉虽然无法使用中断系统，但其特殊技能为“辅助中断”，实际上就是以辅助技能的形式使用中断能力，依然要在装备画面给她装备上中断道具才能起效。


©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

■调合桶子炎烧，在装备→道具处带上桶子炎烧。前往费尔斯加方舟城，来到主线标记地点触发剧情。然后调查门扉，选择桶子炎烧炸门。

■遇见诗缇儿，返回亚克里斯·露露亚的家。喂饱她后再次带着桶子炎烧前往费尔斯加方舟城，调查主线标记的门扉。上一个剧情会把桶子炎烧全部用完，所以需要再调合一个。


©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

■炸弹炸门行不通了，返回带篷马车的炼金工房，开始解读谜语书《4-2》，解读完成后本章就会自动结束。可以顺便完成本章谜语书的其余内容，《4- 基本 2》的要求可能较高，留至第五章边推主线边完成也没有问题。想要积累调合次数的话，个人推荐调合大量道具都会用得上的中和剂，另外铁匠铺的锻造武器和防具也是算在调合次数内的。

TIPS

①现在前往亚尔兹会遇到新同伴，不过还不会入队。

②此时点在小姆龙处应该已经开放量贩的功能了，这是非常实用的功能。当调合出优秀特性的媒介素材或是攻击道具的时候，别忘了去小姆龙处选择登录，这样过几天后小姆龙就会复制出一模一样的登录品供露露亚购买，其价钱由道具的品质和特性决定。

# 第五章·建言之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励：【技能】快速投掷

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5-z1 | 破空魔弹 | 调合炼金炭 | 获取水晶碎片（费尔斯加方舟城） | 【配方】魔炮 | — |
| 5-z2 | 提升炼金术本领 2 | 进行 10 次战斗 ※ | 进行 10 次调合 ※ | 【配方】魔法的颜料 | — |
| 5- 基本 1 | 迷雾森林 | 到达莫迪斯遗迹 | 讨伐暗影蝙蝠（夜晚·莫迪斯遗迹等） | 采集地解锁：迷雾森林 | — |
| 5- 基本 2 | 为了提升采集效率 | 采集水树果实（莫迪斯遗迹） | 累计采集次数达 500 次以上 | 【配方】营养剂 | — |
| 5- 基本 3 | 纯度 100% 的毒 | 采集王蛇毒囊（迷雾森林） | 采集毒蜻蜓（迷雾森林） | 【配方】纯粹之毒 | — |
| 5- 基本 4 | 战斗魔剑正静静地笑着 | 获取《能手锻冶师傅的奥秘》（亚兰德·铁匠铺处购买） | 调合星星金属（素材钢铁矿在亚尔兹国有矿山炸开岩石采集点获取） | 【配方】战斗魔剑 | — |
| 5- 基本 5 | 围绕光芒效果（碧·赤） | 获取《为冒险者制作装饰品》（亚克里斯·宝石店·银之凿处购买） | 讨伐金噗尼（黄金平原） | 【配方】碧光象征 | 【配方】赤光象征 |
| 5- 基本 6 | 流云般的红印是正义之证 | 讨伐亚克托狼（夜晚·迷雾森林） | 讨伐淑女帽（莫迪斯遗迹） | 【配方】斗志围巾 | — |
| 5- 应用 7 | 各式各样的治疗药 | 获取《活用素材的炼金术》（在日出食堂购买） | 调合亚铅矿 | 【配方】总有办法秘药 | 【配方】治愈之铃 |
| 5- 应用 8 | 毒药中的毒药 | 调合纯粹之毒 | 采集暗夜贵妇人（迷雾森林） | 【配方】暗黑水 | — |
| 5- 应用 9 | 调合的强化材料【炎·冰】 | 解读《4- 基础 2》 | 调合炼金活性剂 | 【配方】亚硝酸盐 | 【配方】过冷却水 |
| 5- 应用 10 | 调合的强化材料【雷·土】 | 调合亚硝酸盐 | 调合过冷却水 | 【配方】带电粒子 | 【配方】黏性树脂 |
| 5- 应用 11 | 沉眠着矿脉的边缘洞窟 | 获取阳晶石（亚克里斯·宝石店·银之凿处购买） | 调查被封印的旧矿道·西北侧的书桌 | 采集地解锁：风鸣洞穴 | — |

※ 解锁此项后执行行动才会计数，之前的不会计入次数当中。

■前往亚尔兹·公所，然后前往旋风高原，触发战斗。对手是水晶独角兔 ×3，弱火和物理属性，非常好对付。胜利后返回亚尔兹·公所。

■又扑了个空，前往莫迪斯遗迹。此处可以从结晶采集点采集到转换各属性炼金成分的加成道具“〇〇元素”，建议带上足够的爆破用炎烧大量采集，调合的时候经常用得上。另外这里的魔物淑女帽和丰饶精灵都与解读书页有关，可以顺手讨伐。进入莫迪斯遗迹的最深处区域“空中顶点”，来到顶端触发剧情。此区域有精英怪回声元素，对魔法属性都有耐性，想要讨伐的话要准备物理输出的队员。

■开始解读书页《5-1》，上一章未解读的书页也可以留待此时解读，那些与战斗相关关键词可以与地图的探索率结合，节省以后的功夫。


©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.



**TIPS** ①现在可以去亚兰德·铁匠铺购买参考书《能手锻冶师傅的奥秘》了，里面记载的配方可以让我们升级一次手头上的装备。特性首推现阶段可以获得的“全能力强化”，剩下2个可以看情况选择。不过要注意做好的武器要花不少钱。

②此时终于解锁小姆龙的自动补充功能，具体来说就是使用道具后返回炼金工房时，会消耗相应的金钱来补充我们使用过的道具，也是非常便捷的功能。与小姆龙对话可以选择是否开启自动补充功能，注意金钱不足的时候小姆龙是不会帮我们补充道具的。

③完成第四章的书页时会解锁旅行门的配方，在野外地图开启主菜单选择“采集篮”→使用旅行门的时候，就可以不耗费天数随意返回亚克里斯、亚尔兹、亚兰德任一城镇中，对采集日期限定的材料很有帮助。

■解读完《5-1》后调合魔炮，交付给亚尔兹·亚尔兹城镇内的尼可，尼可入队。海贼尼可是一个标准的肉盾，前期若装备不够好的情况下可以把他放在前列吸收伤害。

■前往莫迪斯遗迹·空中顶点最深处，触发战斗。对手是秃鹰 ×3，弱雷属性，调整好装备，带些雷属性攻击道具便能轻松获胜。

■返回亚尔兹，获得1500金钱，终于和梅露露见面了。

■开始解读《5-2》书页，解读完后本章自动结束。

**TIPS** 本章谜语书应用页的“调合的强化材料”解锁的4个道具配方是前期非常有用的加成道具，务必尽早解锁，对强力道具的配合很有帮助。

# 第六章·重逢之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励：品质上限解放 2

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6-1 | 封印鬼怪的秘计 | 获取破损的魔道书（古老修道院） | 调合魔法的颜料 | 【配方】抹消回音符 | — |
| 6-基本 1 | 极度不可思议的活动绳索 | 调合干草 | 讨伐黑影弧角兔（泉水森林） | 【配方】活着的绳子 | — |
| 6-基本 2 | 广受旅人们喜爱的鞋子 | 调合活着的绳子 | 调合鞣制皮革（小姆龙的店购买《皮革加工术》获得配方） | 【配方】旅人的鞋子 | — |
| 6-基本 3 | 浮于湖水之上的水车森林 | 到达古老修道院 | 讨伐黄毛熊（古老修道院·阁楼·强敌） | 采集地解锁：泉水森林 | — |
| 6-基本 4 | 寄宿着神力的物件 | 到达古老修道院 | 累计讨伐 30 只的鬼魂族魔物 | 【配方】神秘的符文 | — |
| 6-基本 5 | 狂野的肉品料理 | 讨伐冻结蝙蝠（风鸣洞穴） | 获取新鲜的肉（迷雾森林·亚克托狼掉落） | 【配方】特等肉 | — |
| 6-基本 6 | 精灵与气息 | 采集悠久之风（泉水森林） | 获取元素碎片（精灵系魔物掉落） | 【配方】风精灵的气息 | — |
| 6-应用 7 | 白与黑的中和剂 | 调合蒸馏水（日出食堂购买参考书《迈向巅峰》获取配方） | 调合品质 51 以上的中和剂·红 | 【配方】特级中和剂·白 | 【配方】特级中和剂·黑 |
| 6-应用 8 | 完成进化的尖刺炸弹 | 累计使用 15 次以上的卡夫 | 调合品质 100 以上的卡夫 | 【配方】终极卡夫 | — |
| 6-应用 9 | 围绕光芒效果（苍·冰） | 调合碧光象征 | 调合赤光象征 | 【配方】苍光象征 | 【配方】冻结象征 |
| 6-应用 10 | 为了变强 其三 | 露露亚的战斗等级到达 35 | 讨伐脉冲狂风（古老修道院） | 【技能】守护的感觉 | — |
| 6-应用 11 | 战斗中的精髓 | 累计使用 80 次中断 | 讨伐小飞龙（泉水森林·强敌） | 【技能】中断技能强化 1 | — |

**TIPS** 若购买了付费DLC角色“梅露露”，那么此时点她便会入队。梅露露和托托莉一样不能直接使用中断，而是要通过辅助中断的形式来发动，不过以梅露露强大的物理输出能力来说，放在后列实属浪费人才。

■前往亚兰德·萝乐娜的炼金工房，总算和萝乐娜相见，有妈的孩子像个宝！接着前往亚兰德·议会。

■去世界地图前往古老修道院，事先准备大量炎烧、冰精等属性攻击道具，并把菲克斯等以魔法攻击为主的队员放至前列，敌人是免疫物理攻击的。到达修道院后开始清理鬼怪，与幽深魅影战斗5次并获胜就能进入下一步剧情。

■在离开修道院前先采集破损的魔道书，然后返回工房调合魔法颜料，这样就能解读《6-1》了。

■调合抹消回音符，主线的道具不需要在意品质或特性，随意调合即可。

■再次前往古老修道院，打倒幽深魅影 ×2。接下来和之前一样，与幽深魅影战斗5次并获胜。

■按照主线标记进入古老修道院深处区域·阁楼，注意中间区域·书库的地形稍微复杂一些，建议看着地图走，要到2楼才能进入下一个区域。来到最深处会触发BOSS战，建议先返回工房一趟补充道具。



©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

### BOSS 战·黄昏死灵

弱点属性：无　　耐性：物理

BOSS 和之前的幽灵一样完全免疫物理攻击，主要依靠魔法技能和道具进行输出。要注意的是 BOSS 会使用让我方陷入诅咒状态的全体攻击，虽然威力不高，但是诅咒状态会比较麻烦。由于 BOSS 本身 HP 较少，建议有足够的攻击道具或技能输出较高的话，一口气猛攻直接打倒 BOSS 会比较轻松。




■胜利后离开修道院前别忘了回收 BOSS 身后的宝箱，返回亚兰德。

■剧情后萝乐娜入队，本章结束。

**TIPS** ①本章书页《6－应用8》解读出来的终极卡夫是后期快速练级必备的炸弹，推荐优先解读。在这个时间点玩家获取的素材应是能触发终极卡夫的最大效果了，推荐调合出来作为目前主要的攻击道具。

②日出食堂此时能购买的参考书《迈向巅峰》记载了秘传调味料的配方，也是以后调合品质 999 道具的必备品之一。

## 第七章·情谊之章

### 炼金谜语书

书页完成奖励：【配方】魔女的秘药

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7-1 | 拥有特殊构造的齿轮·序 | 调合彗星 | 调合品质 51 以上的研磨剂 | 【配方】亚兰德石晶 | — |
| 7-2 | 拥有特殊构造的齿轮·破 | 获取黑之魔石（古老修道院·幽深魅影掉落） | 获取幽明石（石塔竞技场·丰饶精灵掉落） | 【配方】命运的齿轮 | — |
| 7-3 | 拥有特殊构造的齿轮·急 | 与亚克里斯·育幼院的玛娜对话 | 调查费尔斯加方舟城的面板 | 【配方】机械齿轮构造 | — |
| 7-基本 1 | 心之疗愈 | 采集宁静花（夜晚·泉水森林） | 使用用脑过度糖浆 15 次以上 | 【配方】精神水 | — |
| 7-基本 2 | 贯穿邪恶的光之枪 | 讨伐黑色恶魔（斯托汉格丘城·强敌） | 讨伐耀眼菇（古老修道院） | 【配方】光之枪 | — |
| 7-基本 3 | 阻挡前路的灼热之地 | 讨伐黄毛熊（古老修道院·阁楼·强敌） | 讨伐大鹏金翅鸟（石塔竞技场） | 采集地解锁：灼热荒野 | — |
| 7-基本 4 | 珍贵的友情印记 | 获取《宝石的神秘》（亚克里斯·宝石店·银之凿可购买） | 调合彗星 | 【配方】友情的辉石 | — |
| 7-应用 5 | 边境的宁静森林 | 获取金色甲虫（迷雾森林·虫采集点） | 讨伐耀眼菇（古老修道院） | 采集地解锁：新月森林 | — |
| 7-应用 6 | 围绕光芒效果（黑·白） | 获取黑之魔石（古老修道院·幽深魅影掉落） | 采集萤火草（泉水森林） | 【配方】黑烟象征 | 【配方】白霞象征 |
| 7-应用 7 | 爆破用炸弹再次登场 | 使用爆破用炎烧 25 次以上 | 调合品质 51 以上的爆破用炎烧 | 【配方】超·爆破用炎烧 | — |
| 7-应用 8 | 极致的冰与雷之炸弹 | 调合品质 51 以上的冰精 | 调合品质 51 以上的电导之石 | 【配方】火箭冰精 | 【配方】闪光电导金属 |
| 7-应用 9 | 采集上级者在此 | 调合品质 51 以上的捕虫网 | 调合品质 51 以上的妖精的袋子 | 【配方】轻型捕虫网 | 【配方】风神的袋子 |
| 7-应用 10 | 提升运气的秘诀 | 获取龙眼（星之高地·中段·强敌小飞龙掉落） | 讨伐绅士帽（新月森林·强敌） | 【配方】命运护符 | 【配方】丰收手套 |

■前往费尔斯加方舟城·入口，来到主线标记处触发剧情。

■为了治好诗缇儿的感冒开始解读《7-1》书页，其中“彗星”需要前往亚克里斯·宝石店·银之凿购买参考书《宝石的神秘》才能获得配方；“调合品质 51 以上的研磨剂”条件需要玩家完全解读第三章或第六章的书页，解放品质上限才能调合出来。

■解读完《7-1》后开始解读《7-2》，解读完毕后前往亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院，剧情不断听钉宫打喷嚏是一种享受。

■前往费尔斯加方舟城发现诗缇儿的位置，榻榻米后面有 3 块面板，调查中间那块面板（如下图所示），这样就能解读《7-3》了。




■前往亚兰德·议会，史特尔克入队。按照“被遗忘的村落”→“星之高地”的路线前进。

■按照主线标记前进，来到星之高地最深处的区域·山顶触发剧情战。

**TIPS** 星之高地到达中段区域的时候别忘了顺路讨伐强敌小飞龙，稀有掉落物龙眼与解读《7－应用10》有关，不用浪费 10000 金钱在亚兰德王国祭上购买。此书页解锁出来的道具命运护符和丰收手套都是非常关键的探索道具，前者能够提升战斗经验值和金钱掉落量，后者能够增加采集的数量。

■对阵劲风神鸟的战斗是必输的，一般开场就会被它素质二连直接带走。

■返回亚兰德的带篷马车炼金工房，调合亚兰德石晶和命运的齿轮，最后调合机械齿轮构造。

■与诗缇儿对话，把机械齿轮构造交付给她。剧情后本章结束。





# 第八章·答案之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励：【配方】万能中和剂·虹

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8-1 | 关于海中领主的生态 | 采集品质 51 以上的海胆（光标森林） | 采集森林甘露（光标森林） | 【配方】伪太阳 | — |
| 8-2 | 狂暴业火之山 | 讨伐雪红心兔（星之高地） | 讨伐年少飞龙（星之高地·山顶·强敌） | 采集地解锁：真实山岳 | — |
| 8-3 | 炼金术的睿智 | 炼金等级到达 35 以上 | 调合品质 51 以上的失败作灰烬 | 【配方】贤者之石 | — |
| 8- 基本 1 | 精灵流下的一滴眼泪 | 讨伐回声元素（莫迪斯遗迹·强敌） | 采集世界灵魂（真实山岳·骨头采集点） | 【配方】精灵之泪 | — |
| 8- 基本 2 | 板子与竹子的结合 | 采集品质 51 以上的橡木 | 采集品质 51 以上的青竹 | 【配方】史塔隆合板 | — |
| 8- 基本 3 | 被治愈香气吸引 | 使用治愈之铃 15 次以上 | 使用总有办法秘药 15 次以上 | 【配方】治愈的香炉 | — |
| 8- 基本 4 | 邪气蠢动的魔窟 | 露露亚的战斗等级到达 50 | 讨伐年少飞龙（星之高地·山顶·强敌） | 采集地解锁：魔石巢穴 | — |
| 8- 基本 5 | 被遗忘的山丘遗迹 | 采集失落宝石（真实山岳·最深处东北侧宝箱附近的石头采集点） | 采集尖棘鲔鱼（某地海滨·垂钓点） | 采集地解锁：石之丘陵 | — |
| 8- 应用 6 | 光与爆炎的强力炸弹 | 使用炎烧 30 次以上 | 调合焦油液（配方在亚兰德·铁匠铺贩售的参考书《热血男子汉的锻冶道》上） | 【配方】巨大炎烧 | — |
| 8- 应用 7 | 贤者的项链 | 调合贤者之石 | 采集贤者的香草（某地海滨） | 【配方】贤者项链 | — |
| 8- 应用 8 | 钓鱼和挖掘都能搞定 | 讨伐超大岛鱼（无穷涌水树·入口垂钓点） | 使用十字镐 25 次以上（推荐在斯托汉格丘城·广场区域刷岩石，换区域就能刷新岩石） | 【配方】极竿螺旋 | 【配方】超震动十字镐 |
| 8- 应用 9 | 炼金式分身之术 | 讨伐噗尼噗尼？（石之丘陵） | 采集彩虹碎片（魔石巢穴） | 【配方】幻惑棱晶 | — |
| 8- 应用 10 | 开锁物语-最终章 | 成功开启 5 个上锁宝箱 | 与亚兰德·广场的宝箱附近的 NPC 对话 | 【配方】探究者之钥 | — |

TIPS 本章会出现珍稀素材一夜花的提示，每年 11 月能在无穷涌水树·水树前的最深处采集到。这个素材除了调合有用以外，还能拿去卖钱，建议装备丰收手套多采集一些。




■去找前辈们请教人生意义，顺序从谁开始都没问题。

■前往亚兰德·议会，开始解读书页《8-1》。无论是海胆还是森林甘露都可以在光标森林采集。建议先调合营养剂（使用加成道具龙眼触发“成长为最棒的材料？”效果），在光标森林使用营养剂后再进行采集。其中海胆要敲击树木采集点、森林甘露在地图东北侧的花型采集点上。

■调合伪太阳，按照“光标森林”→“某地海滨”的路线前进。前往主线标记处使用伪太阳，触手 CG 过后成功回收领主的脚。

■调合领主脚之酒，素材湖底的沉淀物可在迷雾森林采集，蒸馏水的配方记录在日出食堂贩卖的参考书《迈向巅峰》里。前往亚兰德·议会把领主脚之酒交给托托莉。

■前往亚尔兹·梅露露的炼金工房，开始解读书页《8-2》。关键词的魔物全部都可在星之高地讨伐，其中强敌年少飞龙位于星之高地的山顶区域，外观是条绿色的飞龙。它 HP 较多，但是弱冰属性，多准备些火箭冰精便不难获胜。

■按照“亨德尔农园”→“真实山岳”的路线前进。顺着主线标记来到区域·最深处，触发 BOSS 战。

### BOSS 战·青年飞龙

弱点属性：无　　耐性：火

飞龙系敌人的强化版，不过没有了弱点属性。打法没什么区别，推荐带些闪光电导金属推慢 BOSS 的行动顺序便能轻松获胜。

■胜利后获得配方，返回工房调合碎形冰瀑弹，接着前往亚尔兹·梅露露的炼金工房把碎形冰瀑弹交给梅露露。

■前往亚克里斯·露露亚的家，返回带篷马车炼金工房，开始解读书页《8-3》。失败作的灰烬最简单的调合方法就是选择调合“布料”，然后使用冰炼金成分多的素材即可。




■获取贤者之石的配方后，就要开始调合贤者之派了，成功后自动触发剧情，本章结束。

TIPS ①本章书页完全解读的奖励万能中和剂·虹是非常不错的媒介道具，以后要调合强力道具时是必须的。

②推荐购买亚兰德·铁匠铺贩售的参考书《热血男子汉的锻冶道》，再次强化一次我方的装备。不过此时还不需要太在意特性，尽量触发素材增加能力值的效果就好了。

# 第九章·真实之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励：品质上限解放 3

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9-1 | 打开遗迹门扉的钥匙 | 采集龙角(星之高地山顶的骨头采集点) | 炼金等级到达 37 以上 | 【配方】通行密钥 | — |
| 9-2 | 隔热之水和伞 | 调合风精灵的气息 | 讨伐条纹岛鱼(灰钉峡谷) | 【配方】天之水伞 | — |
| 9-3 | 照亮黑暗的漆黑眼眸 | 调合水晶球 | 讨伐冻结蝙蝠(魔石巢穴) | 【配方】夜视之瞳 | — |
| 9- 基本 1 | 最高级的金属和布 | 神灵钢铁岩（费尔斯加方舟城·第三层） | 闪亮沙水（费尔斯加方舟城·第三层） | 【配方】完美钢块 | 【配方】天之亚麻布 |
| 9- 基本 2 | 传送提包 | 累计采集次数达 750 次以上 | 调合品质 100 以上的活着的绳子 | 【配方】秘密背包 | — |
| 9- 基本 3 | 究极的万能药 | 采集贤者的香草（某地海滨） | 调合品质 100 以上的琼浆玉液 | 【配方】万灵药剂 | — |
| 9- 基本 4 | 被封锁的大树林 | 讨伐赤皮熊（焰之领域） | 调查风鸣洞穴北侧桌子上的笔记 | 采集地解锁：针叶大树林 | — |
| 9- 基本 5 | 神木沉眠的寂静森林 | 调查石之丘陵西侧的石碑，要从废墟平台跳上去 | 讨伐噗尼噗尼？（石之丘陵） | 采集地解锁：沉眠神木森 | — |
| 9- 基本 6 | 噬魂葫芦 | 获取妖魔之魂（夜之领域） | 获取黑暗水滴(古老修道院) | 【配方】吸魂葫芦 | — |
| 9- 应用 7 | 借助太阳之力 | 调合品质 100 以上的地球仪 | 采集熔岩石（焰之领域） | 【配方】闪焰之星 | — |
| 9- 应用 8 | 用炼金术制作糖果 | 调合品质 100 以上的蜂蜜 | 调合秘传调味料 | 【配方】炼金糖果 | — |
| 9- 应用 9 | 围绕光芒效果（音） | 调合黑烟象征 | 调合白霞象征 | 【配方】调音象征 | — |
| 9- 应用 10 | 为了变强 其四 | 露露亚的战斗等级到达 55 | 讨伐黑血獠牙(魔石巢穴·强敌) | 【技能】特殊毅力 | — |

■解读书页《9-1》，调合出通行密钥。素材水晶球的配方记录在《宝石的神秘》中，在亚克里斯·宝石店·银之凿购买。

■前往费尔斯加方舟城，来到诗缇儿的房间，靠近附近的门触发剧情。按照主线标记往深处区域前进，来到第四层深处触发剧情。



■按照“灰钉峡谷”→“焰之领域”的路线移动，然后返回炼金工房解读《9-2》。风精灵的气息配方要解读《6-基本 6》获取。

TIPS 接下来要前往的区域敌人会变强不少，还会触发强制战斗，推荐马上解读《8-应用 10》和《9-基本 1》。探究者之钥可以开启所有的上锁宝箱，除了回收以前地图的上锁宝箱外，焰之领域的。准备好这些优秀特性后就可以着手给参战人员换上最强的装备。

■调合天之水伞，再次前往焰之领域，按照主线标记往深处区域前进。来到最深处触发战斗，敌人是赤皮熊×3，弱冰与土，虽然攻击没什么套路，但物理攻击力非常高，一定要准备好相应的回复物品或是提升一下防御力。路途别忘了多采集一些素材，此处出现的特性是颇为优秀的，其中入口区域西北侧的宝箱开启的素材带有“魔王之印”特性；最深处区域东北侧的宝箱有参考书《元素加工法》，里面的饰品配方是提升各属性耐性并免疫相应异常状态的饰品，对付特定的 BOSS 非常有效。

■前往夜之领域，再度返回炼金工房开始解读《9-3》。解读条件之一的冻结蝙蝠会出现在风鸣洞穴和魔石巢穴等主线不会解锁的采集地，分别解读《5-应用 11》和《8-基本 4》解锁该采集地。

■调合夜视之瞳，再度前往夜之领域。按照主线标记移动至最深处，触发战斗。敌人是图特×3，弱土属性，强度就和此地徘徊的杂兵差不多，准备多些土属性攻击道具来应对。由于它们会使用推后我方行动顺序的雷属性攻击，一定要小心不要被它们抢走主导权。

TIPS ①夜之领域·入口区域如图所示位置的宝箱（需要通过平台跳上去才能找到宝箱），里面的素材会携带稀有特性“觉醒因子”，它是调合最强特性的关键特性之一，建议此时获取，为调合强力装备做好准备。

②流程对图特战结束后，不要急着返回工房，先回收深处的宝箱，里面的素材携带稀有特性“共鸣的灵魂”，同样是调合最强特性的关键特性之一。



■获胜后返回炼金工房调合授权密钥，接下来的 BOSS 战难度比之前提升了好几个阶段，在推进流程前必须要进一步强化我方的装备和道具，回复道具准备“治愈之铃”等全体回复道具，装备方面可以参考以下的方式。

## 品质 999 的媒介道具

建议玩家此时把第九章的书页完全解读，如果先前把“继承之章”和“再会之章”也完全解读完毕的话，就会解锁品质上限解放 3，这样就能调合品质 999 的道具了。由于品质 999 的道具是解锁“咖喱结局”和解读隐藏书页的必须条件，所以白金玩家必须要完成这一步。

①首先要知晓提升品质的几个特性：

| 特性 | 组合方式 |
|---|---|
| 优秀成果 | 品质上升 × 品质上升 + |
| 专家的完成度 | 品质上升 +× 品质上升 ++ |
| 超级品质 | 优秀成果 × 专家的完成度 |
| 究极的逸品 | 超级品质 × 究极之力 |

其中究极的逸品所必须的“究极之力”特性，最简单可以在针叶大树林的上锁宝箱里获取（必须持有探究者之钥）。



②按照焦油液→中和剂·红→焦油液→中和剂·红的路线进行调合，反复把第一步提到的特性进行继承，再利用加成道具“暗萤珊瑚”（夜之领域·珊瑚采集点获取）可以快速调合出 999 品质的中和剂·红。

③在小姆龙那里登录好中和剂·红后，开始调合“鞣皮液”，用同样的方式继承特性把品质提升至 999。

④同样的步骤，调合品质 999 的药之素，让药之素触发“赋予（火药）”的效果。

⑤使用先前调合的药之素，就能调合出品质 999 的琼浆玉液，完成谜语书隐藏书页的内容了。按照同样的原理，玩家可以制作其他分类的品质 999 媒介道具，最终目标就是做出品质 999 的万能中和剂·虹，它是拥有最多分类的优秀媒介道具。

⑥咖喱结局所需要的品质 999 道具是“秘传调味料”，按照同样的方式从第二步开始做起，不断重复秘传调味料→秘传调味料的调合过程最终就能做出品质 999 的秘传调味料。这样完成咖喱结局的条件就备齐了，具体步骤参考附录·角色事件中的露露亚部分。



▶最终调合出品质 999 的秘传调味料时，觉醒材料可以使用皇家王冠（新月森林·强敌绅士帽掉落）和古代鱼（灰钉峡谷垂钓点），增加秘传调味料的分类，更方便调合其他高品质道具。

## 装备用的优秀特性

本系列升级所提升的能力值可有可无，最重要的是依靠装备和特性带来的能力值提升。此处介绍的共通特性可以用于武器、防具、饰品以及象征当中，当所有的装备都带上推荐的这些共通特性后，笔者可以担保流程后面的战斗至最终 BOSS 战都毫无难度可言，毕竟炼金术士的战斗最重要的就是准备工作。女性炼金术士推荐装备为炼金外套，其余女性队员推荐女武神链甲；男性队员灵银甲誓约十字。玩家要根据这些装备的制作材料，来判断把强力特性继承到哪个类别上的素材，这样才能效率地制作最强装备。这一步要花上不少时间，耐心完成吧。

### ●全能力强化系（共通）

| 名称 | 效果 | 组合方式 |
| --- | --- | --- |
| 全能力超强化 | 全能力值 +10 | 攻防超强化 × 攻速超强化（夜之领域等后期采集地都能采集到） |
| 全能之力 | 全能力值 +15 | 全能力超强化 × 觉醒因子 |
| 共鸣之全·万象 | 全能力值 +10，加算前列角色持有的同特性数值 | 全能之力 × 共鸣的灵魂 |

### ●能力值提升系（防具）

| 名称 | 效果 | 组合方式 |
| --- | --- | --- |
| 肉体超强化 | 基础能力值提升 15% | 参数 +8% × 参数 +10% |
| 肉体超进化 | 基础能力值提升 20% | 肉体强化 × 肉体超强化 |
| 灵体进化 | 基础能力值提升 30% | 肉体超进化 × 觉醒因子 |

### ●追加伤害系（武器）

| 名称 | 效果 | 获取方式 |
| --- | --- | --- |
| 连打的追击 | 攻击时产生 14 ～ 20% 的追加伤害，且技能威力提升 10% | 增强锐利度 × 增强锋利度 |
| 快刀乱麻的追击 | 攻击时产生 21 ～ 30% 的追加伤害，且技能威力提升 15% | 增强锋利度 × 增强攻击性能 |
| 点滴穿石的追击 | 攻击时产生 28 ～ 40% 的追加伤害，且技能威力提升 20% | 快刀乱麻的追击 × 觉醒因子 |

本作由于存在觉醒效果的原因，所以转移特性的路线都比较野，在调合媒介素材的时候一定要看清楚素材的觉醒效果，若选择了增加类别的觉醒效果让成品多增加一个类别，就能节省不少时间。此处提供笔者举一个例子，首先把目标特性转移到中和剂上，然后按照中和剂→羽毛尼龙布→冒险者养成手套（史特尔克角色事件获取配方，用灵鸟翅膀觉醒神秘之力类别）→天之亚麻布的路线成功转移目标特性到防具素材上。玩家可以根据这个思路进行特性的转移，另外防具与武器的特性继承不限 PP 值，所以最好把 3 个目标特性分散到不同的道具当中，会轻松一些。

▶炼金外套能触发的效果比较丰富，若是以炼金术士为主的队伍恐怕又要苦恼一番了。




■准备工作做完后前往奥尔托加方舟城第三层深处，来到主线标记处触发 BOSS 战。

#### BOSS 战·机械女神

弱点属性：无　　耐性：雷、土

难度一下提升不少的 BOSS 战，一次行动能够攻击 2 次左右，会单体也会全体攻击，雷耐性是最高的三格。想要最直接地提高伤害的话，就事先给输出人员的武器继承上“机械特效”的特性，用大威力的技能和物理属性给予伤害。BOSS 会给我方施加攻防下降的负面效果，不过可以用露露亚的全体加成技能覆盖。BOSS 几乎不吃任何负面效果，但可以给她施加迟缓状态。总的来说是一场检验我方装备强度的战斗，只要按照上文的步骤强化过装备，并准备好充足的全体回复道具，那么就不会太难过关。

■胜利后前往费尔斯加方舟城·第四层最深处，然后进入控制室，剧情后本章结束。

## 第十章·抉择之章

### 炼金谜语书

书页完成奖励：【技能】防守的心得

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10-1 | 为了重拾希望 | 调查费尔斯加方舟城·第三层的控制面板（接近第四层入口处） | 调合完美钢块（解读《9- 基本 1》获得配方） | 【配方】记忆之核 | 【配方】渡时之沙 |
| 10- 基本 1 | 封入精灵之力的瓶子 | 获取品质 51 以上的元素碎片（焔之领域） | 讨伐血之元素（焔之领域最深处强敌） | 【配方】四精灵之瓶 | — |
| 10- 基本 2 | 因果为锁，锁为因果 | 调合命运的齿轮 | 调合品质 100 以上的研磨剂 | 【配方】因果之锁 | — |
| 10- 基本 3 | 带有冰寒之力的魔剑 | 使用战斗魔剑 30 次以上 | 调合品质 100 以上的冰精 | 【配方】斩裂冰剑 | — |
| 10- 基本 4 | 噗尼之丘 | 讨伐究极噗尼（费尔斯加方舟城·第四层） | 讨伐穿刺独角兽（沉眠神木森·强敌） | 采集地解锁：滚滚山丘 | — |
| 10- 应用 5 | 特化魔法能力的大炮 | 调合触发“魔法伤害·大”效果的魔炮 | 调合四精灵之瓶 | 【配方】元素加农炮 | — |
| 10- 应用 6 | 蕴含龙之力的治疗药 | 采集妙药人面根（夜之领域） | 调合品质 100 以上的药之素 | 【配方】妙药龙液 | — |
| 10- 应用 7 | 炼金术的精髓其二 | 讨伐元帅噗尼（滚滚山丘） | 累计使用 100 次中断 | 【技能】中断技能强化 2 | — |

■返回带篷马车炼金工房，与诗缇儿对话做出选择，选项关于坏结局与好结局，建议多留个存档方便观赏坏结局内容。

■选择“选择亚克里斯”→坏结局；选择“寻找第三条路”→流程继续。

■选择继续流程的话，开始解读书页《10-1》。

■解读完毕后前往星之高地·山顶，来到主线标记处触发 BOSS 战，推荐把等级升到 65 以上，让队员学习到强力技能。



#### BOSS 战·劲风神鸟

弱点属性：雷　　耐性：冰、土

与机械女神一样一回合行动 2 次，由于基本都是全体攻击，建议中断道具也准备一个治愈之铃以备不时之需。炼金术士使用雷属性攻击道具对付它，然后用回复道具维持队伍的血线即可。

■获胜后返回炼金工房，谜语书的来历终于解明。调合记忆之核，素材“湛蓝色的翅膀”可以在灼热荒野讨伐大鹏金翅鸟掉落。

■前往费尔斯加方舟城·控制室，触发 BOSS 战。

#### BOSS 战·GX3–FS

弱点属性：火　　耐性：物理、雷

由于 BOSS 为物理耐性，前排最好把瑗法等物理要员更换成菲克斯。不过装备做得够强的话，直接把瑗法放在前排让她使用必杀技能让 BOSS 陷入昏厥状态也不错。BOSS 拥有丰富的异常状态攻击，其中最危险的是封印与盲目，要准备饰品或药品应对，笔者推荐水效果栏达到 8 级后触发“使封印无效化”的符文石。露露亚使用如花地雷进行加速，因为 BOSS 有弱点属性，所以后卫的史特尔克能够使用元素骑士进行强力的输出。BOSS 攻击力其实和机械女神相差不远，只要对付好封印这个异常状态让我方能够维持高血线，那么胜利也只是时间问题。

■胜利后本章结束。

# 最终章·白纸之章

## 炼金谜语书

书页完成奖励 ：【配方】神速之靴

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11-1 | 前往平行世界 | 调合品质 100 以上的渡时之沙 | 炼金等级到达 40 | 【配方】亚·龙之沙漏 | 【配方】时之楔 |
| 11-2 | 期盼改变过去 | 获取龙核（龙系敌人掉落） | 调合品质 200 以上的完美钢块 | 【配方】恢复之核 | — |
| 11- 基本 1 | 究极破坏炸弹 | 使用巨大炎烧 30 次以上 | 调合触发“笼罩世界之火”效果（火属性效果栏）的巨大炎烧 | 【配方】N/A | — |
| 11- 基本 2 | 魔法的硬化剂 | 调合品质 100 以上的魔法的颜料 | 讨伐永暗魔徒（魔石巢穴） | 【配方】以太墨水 | — |
| 11- 基本 3 | 星之力与天赐赠礼 | 采集星之碎片（真实山岳） | 调合品质 100 以上的水晶球 | 【配方】流星 | — |
| 11- 应用 4 | 所有毒物的顶点 | 调合品质 100 以上的流星 | 调合品质 100 以上的纯粹之毒 | 【配方】天国之星 | — |
| 11- 应用 5 | 围绕光芒效果（紫） | 采集品质 100 以上的震动结晶（可使用触发最大效果的营养剂去采集） | 调合品质 100 以上的彗星 | 【配方】紫电象征 | — |
| 11- 应用 6 | 围绕光芒效果（虹） | 调合品质 100 以上的四精灵之瓶 | 调合紫电象征 | 【配方】星虹象征 | — |

■前往亚克里斯·露露亚的家，开始解读书页《11-1》。按照前文做了品质 999 的媒介道具的话，品质 100 以上简直不在话下，嫌麻烦的话用加成道具“暗萤珊瑚”（夜之领域·珊瑚采集点获取）也可以轻松达成目标。

■调合亚·龙之沙漏和时之楔，与亚克里斯·南大道的琵亚妮雅对话前往平行世界。

■开始解读书页《11-2》，解读完后调合恢复之核。

■前往平行世界，把恢复之核交给平行世界的露露亚。

■离开平行世界的工房，按照主线标记前往平行世界的费尔斯加方舟城·控制室，门口有条龙挡住不过可以无视它直接进入控制室。在控制室深处触发最终 BOSS 战。



### BOSS 战·GX3–FS2

弱点属性 ：火　　耐性 ：物理、雷、土

打法和 GX3-FS 相比没什么变化，但数值几乎翻了个倍，战斗时间也会相应延长。关键依然是准备好免疫封印状态的符文石，把装备做好一点就不难获胜。

■若是角色事件还没有全部完成，就可以在这个时间点去完成，然后留个存档以便观看所有结局的内容。

■最后找诗缇儿对话就能进入结局，下表列出各个结局的触发条件，角色事件具体触发条件请参考附录的角色事件部分。

### 多结局内容

| 结局种类 | 触发条件 |
|---|---|
| 普通结局 | 没有特殊条件，打到这一步直接触发 |
| 菲克斯结局 | 触发了菲克斯所有的角色事件 |
| 奥里尔结局 | 触发了奥里尔所有的角色事件 |
| 尼可结局 | 触发了尼可所有的角色事件 |
| 瑷法结局 | 触发了瑷法所有的角色事件 |
| 萝乐娜 & 史特尔克结局 | 触发了萝乐娜 & 史特尔克所有的角色事件 |
| 咖喱结局 | 触发了露露亚所有的角色事件 |
| 真结局 | 满足以上所有结局条件 |

# 通关后要素

读取通关后的存档，选择“继续游戏”的话，就能解锁炼金谜语书的隐藏书页、新增采集地机械领域（DLC 购买的高难度地图）、奥尔托加方舟城·第四层和第五层并开启隐藏 BOSS 战。同时追加两个高难度，玩家可以挑战炼金术士的顶点。标题画面追加的 EXTRA 一项除了欣赏插画和音乐外，还可以听惯例的声优通关感言（需要完成相应角色的所有事件），中文版把所有的感言都翻译了出来，非常良心。




## 炼金谜语书·试炼篇

隐藏书页的内容要求非常高，不过知道原理后也就是时间问题而已。调合品质 999 道具的方法在流程攻略第九章的最后，读者可以以此参考。

| 分类 | 书页名 | 解读关键词 1 | 解读关键词 2 | 报酬 1 | 报酬 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12- 试炼 1 | 前往未开发地带 | 调查奥尔托加方舟城·第三层的转移装置 | 讨伐远古飞龙（平行世界的费尔斯加方舟城·第四层·强敌） | 采集地解锁：奥尔托加方舟城·第四层 | — |
| 12- 试炼 2 | 被封印的 α 型试作炸弹 | 调合品质 999 的琼浆玉液 | 调合品质 999 的 N/A | 【配方】N/A Typeα | — |
| 12- 试炼 3 | 被封印的 β 型试作炸弹 | 调合品质 999 的魔女的秘药 | 调合 N/A Typeα | 【配方】N/A Typeβ | — |
| 12- 试炼 4 | 被封印的 γ 型试作炸弹 | 调合品质 999 的万能中和剂·虹 | 调合 N/A Typeβ | 【配方】N/A Typeγ | — |
| 12- 终结 5 | 带来终末的最后炸弹 | 调合品质 999 的 N/A Typeα、N/A Typeβ、N/A Typeγ | 炼金等级到达 50 | 【配方】N/A TypeΩ | — |

### 隐藏 BOSS 战·机械女神

弱点属性 ：无　　耐性 ：雷、土

进入奥尔托加方舟城·第五层最深处就会触发战斗（机械领域也可以与之一战，能力更强）。BOSS 行动模式和流程里的变化不会太大，但数值又是翻了好几倍。全角色满级（100）和最强装备是挑战的必要条件，除此之外，推荐使用各种减轻伤害和提高行动速度的装备，打消耗战是最安全的办法。由于 BOSS 吃各种能力值下降的负面效果，推荐全员装备触发最大效果的调音象征，让 BOSS 能力值下降。实在遭不住 BOSS 的全体攻击的话，可以把尼可放在前卫使用英勇姿态抵挡 BOSS 的伤害。




战胜她后是能够再次挑战的，每再战一次，BOSS 的等级都会提升 10。

# 白金奖杯



## ◈ 白金综述

| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 40 | 银杯 | 6 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 约70小时 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

本作的奖杯几乎涵盖游戏里的所有内容，但是难度并不高。只要耐心熟悉系统，花费些时间便能白金。

## ◈ 奖杯列表

**露露亚的炼金工房** 白金
解锁条件 获得所有奖杯

**第一次解读** 铜杯
解锁条件 第一次完成解读

**炼金谜语之书** 铜杯
解锁条件 得知书名为《炼金谜语之书》

**朝亚兰德前进！** 铜杯
解锁条件 从亚克里斯启程

**呼唤暴风雨的鸟** 铜杯
解锁条件 遇见劲风神鸟

**蕴含回忆的炼金术** 铜杯
解锁条件 调合萝乐娜、托托莉、梅露露的回忆道具

**努力调合！** 铜杯
解锁条件 第一次完成调合

**魔术师与团长** 铜杯
解锁条件 遇见神秘魔术师与警备团团长

**蓝色影子与黑色闪光** 铜杯
解锁条件 得到托托莉和史特尔克的帮助

**与新招牌一起** 铜杯
解锁条件 露露亚的炼金工房开张

**大家一起开派对** 铜杯
解锁条件 与大家一起开派对

**VS领主！！** 铜杯
解锁条件 与海中领主一战

**权限转移** 铜杯
解锁条件 见证权限转移给诗缇儿的场面

**两个露露亚** 铜杯
解锁条件 遇见另一个世界的露露亚

**来去度假吧** 银杯
解锁条件 与大家一起享受假期

**为你献上极致咖喱** 铜杯
解锁条件 为孤儿院的孩子们制作咖喱

**恶魔在夜晚起舞** 铜杯
解锁条件 破坏魔晶石

**最强的决战** 铜杯
解锁条件 为奥里尔制作最强之剑

**禁酒的誓约** 铜杯
解锁条件 被喝醉的琵亚妮雅缠上

**海之守护** 铜杯
解锁条件 目击海上祈求安全的仪式

**妈妈的味道** 铜杯
解锁条件 收到了萝乐娜的食谱

**一同并肩而立** 铜杯
解锁条件 萝乐娜与史特尔克言归于好

**孩子们与铠甲** 铜杯
解锁条件 与黑铁贝诺一起拯救孩子们

**与瑷法携手** 铜杯
解锁条件 观看瑷法结局动画

**与菲克斯一起当旅行魔术师** 铜杯
解锁条件 观看菲克斯结局动画



©2019 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

**与奥里尔追求最强之道** 铜杯
解锁条件 观看奥里尔结局动画

**与琵亚妮雅开办炼金术教室** 铜杯
解锁条件 观看琵亚妮雅结局动画

**与尼可参加新航路开拓船团** 铜杯
解锁条件 观看尼可结局动画

**启程之时** 铜杯
解锁条件 观看萝乐娜&史特尔克结局动画

**炼金术咖喱开店** 铜杯
解锁条件 观看咖喱结局动画
获得方法 结局具体触发步骤请参考附录·角色事件当中的露露亚部分，调合品质999道具请参考流程攻略第九章最后的部分。

**繁忙的每一天** 铜杯
解锁条件 观看普通结局动画

**她的选择** 金杯
解锁条件 观看真实结局动画

**迈向最强之路** 银杯
解锁条件 达到最高战斗等级（100）
获得方法 调合一击必杀特性（必中重击×必杀技能）的终极卡夫，把难度调至最高后去刷杂兵战。建议通关后开启最高难度再来完成此项。

**追求炼金术的极致** 银杯
解锁条件 达到最高炼金术等级（50）

**解读完毕！** 银杯
解锁条件 解读《炼金谜语之书》中到白纸之章的所有章节
获得方法 具体解读方式请参考流程攻略部分。

**隐藏配方** 铜杯
解锁条件 解读《炼金谜语之书》中的所有隐藏页面
获得方法 包含试炼篇与终极篇，解读依然是参考流程攻略最后的部分。

**走遍大陆的少女** 银杯
解锁条件 所有采集地的探索率皆达到100%
获得方法 最麻烦的奖杯，采集素材和讨伐采集地里的魔物增加探索率，包含维尔特提醒的特殊食材（需要维尔特提醒后采集地才会出现，参考角色事件部分）。平行世界的地图不计入条件内，但包含通关后才会开启的地图奥尔托加方舟城·第四层和第五层。

**迈向更高境界** 铜杯
解锁条件 成功调和出品质500以上的道具

**继承男子汉精神之人** 铜杯
解锁条件 调和刚力好汉象征
获得方法 铁匠铺调合过所有参战成员的武器，就会获得该配方。

**这就是我的必杀技！** 铜杯
解锁条件 发动所有必杀技

**将羁绊化为力量** 铜杯
解锁条件 发动所有原初武技
获得方法 请参考系统部分的原初武技组合；萝乐娜与史特尔克的“炼金术士的骑士”，需要萝乐娜陷入无法战斗的状态时才会触发。

**超越憧憬** 金杯
解锁条件 调合所有配方
获得方法 有两个宝箱里的参考书需要主动获取，分别是古老修道院·祭坛之间和焰之领域·最深处。除了主线和谜语书解锁的配方外，其余就是角色事件获得的参考书。

**露露亚的答案** 铜杯
解锁条件 打倒劲风神鸟

**拯救诗缇儿** 铜杯
解锁条件 打倒GX3_FS

**拯救平行世界** 银杯
解锁条件 打倒GX3_FS2

**让自由重回天空** 铜杯
解锁条件 打倒天空支配者艾德拉
获得方法 S级委托的魔物，从第十章开始出现。需要先完成三个城镇的A级测试，下面3个奖杯同理。

**绝空的威胁** 铜杯
解锁条件 打倒绝空之王亚戴拉达

**超越悠久时光的王者** 铜杯
解锁条件 打倒古老龙王

**隐没霸王的真相** 铜杯
解锁条件 打倒被彻底遗忘的霸王

**强者的证明** 金杯
解锁条件 打倒机械女神



# 附录·角色事件

## 露露亚

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 咖喱之神降临 1 | 带篷马车炼金工房 | 瑷法“把咖喱配送给瑷法 2”触发的三天后 / 知道领主（灰钉峡谷垂钓点） | 习得配方领主咖喱 |
| 制作领主咖喱 | 带篷马车炼金工房 | 调合领主咖喱 | — |
| 咖喱之神降临 2 | 带篷马车炼金工房 | 前一个事件发生的三天后 / 知道一夜花 | 习得配方一夜花咖喱 |
| 制作一夜花咖喱 | 带篷马车炼金工房 | 调合一夜花咖喱 | — |
| 咖喱之神降临 3 | 带篷马车炼金工房 | 前一个事件发生的三天后 / 知道贤者之石 | 习得配方贤者咖喱 |
| 制作贤者咖喱 | 带篷马车炼金工房 | 调合贤者咖喱 | — |
| 把咖喱交付给瑷法 | 带篷马车炼金工房 | 前一个事件触发的七天后 / 持有品质 500 以上的领主咖喱、一夜花咖喱、贤者咖喱和露露露咖喱 | — |
| 把究极咖喱交给瑷法 1 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 向瑷法交付品质 750 以上的露露露咖喱 | 习得配方露露露咖喱·极 |
| 把究极咖喱交给瑷法 2 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 向瑷法交付品质 750 以上的露露露咖喱·极 | — |

## 萝乐娜

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 和母亲一起购物 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 5% 以上 / 第七章开头后 / 时间带为早上至黄昏 | — |
| 伟大的炼金术士 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把派配送给妈妈 1 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | 获得《萝乐娜亲授派配方》 |
| 把派配送给妈妈 2 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 向萝乐娜交付品质 60 以上的原味派 ×1 | — |
| 协助妈妈完成委托 1 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 协助妈妈完成委托 2 | 被遗忘的村落 | — | — |
| 协助妈妈完成委托 3 | 被遗忘的村落 | 与小飞龙战斗并获胜 | — |
| 把派配送给妈妈 3 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | 获得《菲立克塞尔传统配方》 |
| 把派配送给妈妈 4 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 向萝乐娜交付品质 60 以上的菲立克塞尔派 | — |
| 未来的路途 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜的友好度 50% 以上 | — |
| 给史特尔克的信件 | 亚兰德·广场 | 萝乐娜与史特尔克的友好度 60% 以上 / 前一个事件、史特尔克“超越萝乐娜”触发的一天后 | — |
| 萝乐娜与史特尔克 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 萝乐娜与史特尔克的友好度 65% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 大家一起 1 | 亚兰德·议会 | 萝乐娜与史特尔克的友好度 70% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 大家一起 2 | 星之高地·山顶 | — | — |
| 大家一起 3 | 星之高地·山顶 | 与青年飞龙战斗并获胜 | — |
| 母女的未来 | 带篷马车炼金工房 | 萝乐娜和史特尔克的友好度 80% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

## 史特尔克

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 凶脸史特尔克 | 带篷马车炼金工房 | 史特尔克的友好度 5% 以上 / 第七章前往星之高地后 | — |
| 你们真的是母女吗? | 亚兰德·议会 | 史特尔克的友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | 获得大师蛋糕塔 ×2 |
| 带去给史特尔克 1 | 亚兰德·议会 | 史特尔克的友好度 15% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给史特尔克 2 | 亚兰德·议会 | 向史特尔克交付冒险者养成手套 | 获得 1500 金钱 |
| 与史特尔克一起进行讨伐 1 | 亚兰德·议会 | 史特尔克的友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 与史特尔克一起进行讨伐 2 | 黄金平原 | — | — |
| 与史特尔克一起进行讨伐 3 | 黄金平原 | 与耀眼菇战斗并获胜 | — |
| 最强剑士的称号 | 亚兰德·广场 | 史特尔克的友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 交付给史特尔克 1 | 亚兰德·议会 | 史特尔克的友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 交付给史特尔克 2 | 亚兰德·议会 | 向史特尔克交付品质 80 以上的治愈香炉 | 获得 3000 金钱 |
| 超越萝乐娜 | 带篷马车炼金工房 | 史特尔克的友好度 50% 以上 / 前一个事件触发的一天后 / 调合任意道具 | — |

## 琵亚妮雅

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 交付给琵亚妮雅师傅 1 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 5% 以上 / 第二章开拓至亚尔兹的路线后 / 调合任意道具 | — |
| 交付给琵亚妮雅师傅 2 | 亚克里斯·南大道 | 向琵亚妮雅交付品质 30 以上的治愈软膏 | — |
| 懒散的师傅 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 美人师傅 | 亚兰德·广场 | 琵亚妮雅友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 师傅的教学方式 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 喝酒误事 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 烂醉如泥 | 带篷马车炼金工房 | “喝酒误事”触发的 3 天后 | — |
| 师傅的梦想 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 50% 以上 / 调合任意道具 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 师傅的故乡 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 60% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给琵亚妮雅师傅 1 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 70% 以上 / 第九章开头后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给琵亚妮雅师傅 2 | 亚克里斯·南大道 | 向琵亚妮雅交付万灵药剂 ×1 | — |
| 获得真传 | 带篷马车炼金工房 | 琵亚妮雅友好度 80% 以上 / 炼金等级到达 50 以上 / 调合任意道具 / 前一个事件触发的一天后 | — |

## 奥里尔

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 讨厌苦的 | 带篷马车炼金工房 | 奥里尔友好度 5% 以上 / 第二章开拓至亚尔兹的路线后 | — |
| 刀剑痴 | 亚兰德·工匠大道 | 奥里尔友好度 10% 以上 / 第二章解读谜语书《3-1》期间 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 陪奥里尔修行 1 | 亚兰德·工匠大道 | 奥里尔友好度 20% 以上 / 第二章解读谜语书《3-1》期间 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 陪奥里尔修行 2 | 黄金平原 | — | 带上炎烧去对付魔物 |
| 陪奥里尔修行 3 | 黄金平原 | 剧情战斗胜利 | — |
| 奥里尔与史特尔克 | 亚兰德·广场 | 奥里尔友好度 30% 以上 / 第三章前往萝乐娜的炼金工房后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 交付给奥里尔 1 | 带篷马车炼金工房 | 奥里尔友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 交付给奥里尔 2 | 亚兰德·工匠大道 | 向奥里尔交付琼浆玉液 ×1 | 获得 2500 金 |
| 贵族义务 | 亚兰德·广场 | 奥里尔友好度 50% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 对决 1 | 带篷马车炼金工房 | 奥里尔友好度 70% 以上 / 进入第八章 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 对决 2 | 旧国境·梅露莉亚之门 | — | — |
| 最强之剑 1 | 亚兰德·工匠大道 | — | — |
| 最强之剑 2 | 亚兰德·铁匠铺 | — | 灵刀·翠磷太刀解锁制作 |
| 最强之剑 3 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作灵刀·翠磷太刀 | 获得灵刀·翠磷太刀 |
| 见证两人的对决 1 | 亚兰德·广场 | — | — |
| 见证两人的对决 2 | 旧国境·梅露莉亚之门 | 持有灵刀·翠磷太刀 | — |
| “最强的剑士” | 亚兰德·工匠大道 | 奥里尔友好度 80% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

## 瑷法

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 育幼院的母亲 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 5% 以上 / 第二章开拓至亚尔兹的路线后 | — |
| 枪与大炮 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 瑷法喜欢的人 | 亚克里斯·亚克里斯广场 | 瑷法友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把肉交付给瑷法 1 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把肉交付给瑷法 2 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 向瑷法交付兽肉 ×3 | — |
| 真正的家人 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 50% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 亲生父母的信 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 60% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 被抛弃的贵族 | 亚兰德·广场 | — | — |
| 不会再回去了 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | — | — |
| 把咖喱配送给瑷法 1 | 带篷马车炼金工房 | 瑷法友好度 70% 以上 / 第九章后 / 前一个事件触发的一天后 | 习得配方“露露露咖喱” |
| 把咖喱配送给瑷法 2 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 向瑷法交付露露露咖喱 ×3 | — |
| 最喜欢的人 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 瑷法友好度 80% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

## 菲克斯

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 让人喜悦的成长 | 带篷马车炼金工房 | 菲克斯友好度 5% 以上 / 第四章解读《4-1》时 | — |
| 特别的兴趣 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 独特的善恶标准 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把道具带去给菲克斯 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把道具带去给菲克斯 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 向菲克斯交付驱魔香 ×1 | 菲克斯位于帕梅拉的店附近 |
| 魔晶石 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 残酷的恶魔 | 带篷马车炼金工房 | 菲克斯友好度 50% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 与菲克斯一同守护亚尔兹 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 60% 以上 / 第九章后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 与菲克斯一同守护亚尔兹 2 | 真实山岳·最深处 | 前往东北侧的剧情发生地点 | — |
| 与菲克斯一同守护亚尔兹 3 | 真实山岳·最深处 | 与年少飞龙战斗并获胜 | — |
| 配送给菲克斯 1 | 带篷马车炼金工房 | 菲克斯友好度 70% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 配送给菲克斯 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 向菲克斯交付品质 80 以上的鳞片布料 | — |
| 菲克斯与夜之领域 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 菲克斯友好度 80% 以上 / 第十章调合授权秘钥后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 菲克斯与夜之领域 2 | 夜之领域·最深处 | 在夜晚至深夜的时间点前往夜之领域·最深处 | — |
| 人的成长 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | — | — |

## 尼可

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 横渡恶浪的尼可 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 5% 以上 / 第五章打倒莫迪斯遗迹·空中顶点的魔物后 | — |
| 正当的海贼 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 10% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 海之守护 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 20% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 感人的小说 | 带篷马车炼金工房 | 尼可友好度 30% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 协助尼可达成委托 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 40% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 协助尼可达成委托 2 | 最近的森林 | — | — |
| 协助尼可达成委托 3 | 最近的森林 | 与夺命蝙蝠战斗并获胜 | — |
| 为了他人 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | — | — |
| 原警备团的尼可 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 50% 以上 / 第七章流程至星之高地后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 新航路的传闻 1 | 亚尔兹·公所 | 尼可友好度 60% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 新航路的传闻 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | — | — |
| 向尼可配送女神像 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 70% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | 获得特制女神像的配方 |
| 向尼可配送女神像 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 向尼可交付特制女神像 ×1 | |
| 开拓船团船团长 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 尼可友好度 80% 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

## 托托莉

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 托托莉的炼金术教室 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 炼金等级达 15 以上 / 第四章解读《4-1》后 | — |
| 托托莉姐的课题 1 | 带篷马车的炼金工房（亚兰德） | 炼金等级达 20 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 托托莉姐的课题 2 | 亚兰德·议会 | 向托托莉交付品质 40 以上的地球仪 | — |
| 现役冒险者 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 炼金等级达 25 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 炼金术普及活动报告会 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 炼金等级达 30 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 故乡的信 | 亚兰德·议会 | 炼金等级达 35 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 配送给托托莉姐 1 | 亚兰德·议会 | 炼金等级达 40 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 配送给托托莉姐 2 | 亚兰德·议会 | 向托托莉交付世界灵魂 ×1（真实山岳） | 获得灵鸟翅膀 ×2 |
| 带去给托托莉姐 1 | 带篷马车的炼金工房 | 炼金等级达 45 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 带去给托托莉姐 2 | 亚兰德·议会 | 向托托莉交付品质 80 以上的流星 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 炼金术的未来 | 亚兰德·萝乐娜的炼金工房 | 炼金等级达 50/ 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |

## 梅露露

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 梅露露与亚尔兹 | 亚尔兹 ※ | 炼金等级 15 以上 / 第六章去见萝乐娜后 | — |
| 配送给梅露露姐 1 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 炼金等级 20 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 配送给梅露露姐 2 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 向梅露露交付品质 60 以上的橡树菇 ×1 | — |
| 带去给凯娜 1 | 亚尔兹·公所 | 炼金等级 25 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 带去给凯娜 2 | 亚尔兹·公所 | 向凯娜交付品质 60 以上的羽毛尼龙布 ×1 | 获取平行菌菇 ×2 |
| 不擅长教人 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 炼金等级 30 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 假面·德·M 登场！ | 亚尔兹 ※ | 炼金等级 35 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 增广见闻 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 炼金等级 40 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |
| 完成后带去给梅露露姐 1 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 炼金等级 45 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | 获得《梅露露合作配方》 |

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 完成后带去给梅露露姐 2 | 亚尔兹·梅露露的炼金工房 | 向梅露露交付愚者之石 ×1 | — |
| 梅露露的未来 | 亚尔兹 ※ | 炼金等级 50 以上 / 前一个事件触发后进行 1 次以上的调合 | — |

※ 在亚尔兹内的场合下，移动到亚尔兹城镇内时触发

## 敏敏

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 很酷的大姐姐 | 亚兰德·议会 | 战斗等级达 20 以上 / 第四章解读《4-1》后 | — |
| 敏敏是贵族 | 亚兰德·议会 | 战斗等级达 25 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 敏敏的临时抽考 1 | 亚兰德·议会 | 战斗等级达 30 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 敏敏的临时抽考 2 | 亚兰德·议会 | 向敏敏交付布料 ×1※ | 获得 500 金钱 |
| 松露毁灭者 | 亚兰德·广场 | 战斗等级达 35 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 王国最强之枪 | 亚兰德·议会 | 战斗等级达 40 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 你们是夫妻吗? | 亚兰德·议会 | 战斗等级达 45 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 为了托托莉 | 亚兰德·广场 | 战斗等级达 50 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 不要浪费天分! | 带篷马车的炼金工房（亚兰德） | 战斗等级达 60 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

※ 布料的品质分别在 30 以下 /31 ～ 60/61 以上时对话的内容会发生变化。

## 丽萨

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 看板娘丽萨 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 第一章解读古文书《1-1》后 | — |
| 把食材拿给丽萨姐 1 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 5 件委托 | — |
| 把食材拿给丽萨姐 2 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 向丽萨交付胡萝卜 ×3 | — |
| 丽萨与瑞芙蕾 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 10 件委托 | — |
| 收集贝壳 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 20 件委托 | — |
| 带去给丽萨姐 1 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 35 件委托 | — |
| 带去给丽萨姐 2 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 向丽萨交付药木的树根 ×3 | — |
| 降低丽萨姐的食欲 1 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 40 件委托 | 获得《食欲减退药的作法》 |
| 降低丽萨姐的食欲 2 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 向丽萨交付食欲减退药 ×1 | 获得卷心菜 ×3 |
| 带去给瑞芙蕾 1 | 带篷马车的炼金工房（亚克里斯） | 在亚克里斯完成 45 件委托 / 未触发瑞芙蕾的交付事件 | 获得《食欲旺盛药的作法》 |
| 带去给瑞芙蕾 2 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 向瑞芙蕾交付食欲旺盛药 ×1 | — |
| 一起吃饭最香了 | 亚克里斯·酒馆·金之大斧亭 | 在亚克里斯完成 50 件委托 / 瑞芙蕾“最喜欢你了”事件已触发 | — |

## 瑞芙蕾

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 礼仪端正 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 第一章解读《1-1》后 | — |
| 想要一起玩 | 亚克里斯·亚克里斯广场 | 在银之凿消费 1000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 瑞芙蕾的兴趣 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 在银之凿消费 2000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 送瑞芙蕾礼物 1 | 带篷马车的炼金工房 | 调合彗星 ※ | — |
| 送瑞芙蕾礼物 2 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 向瑞芙蕾交付彗星 | — |
| 宝石语 1 | 带篷马车的炼金工房 | 非瑞芙蕾交付事件中 | — |
| 宝石语 2 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 宝石语 1 触发后 | — |
| 把贝壳拿给瑞芙蕾 1 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 在银之凿消费 4000 以上金钱 / 丽萨“带去给瑞芙蕾”触发的三天后 / 前一个事件触发的一天后 / 非瑞芙蕾交付事件中 | — |
| 把贝壳拿给瑞芙蕾 2 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 向瑞芙蕾交付品质 60 以上的硬螺贝 ×1 | — |
| 终生牵绊的誓言 | 带篷马车的炼金工房 | 前一个事件触发的三天后 | — |
| 最喜欢你了 | 亚克里斯·宝石店·银之凿 | 在银之凿消费 6000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 | — |

※ 配方可在第七章，银之凿购买参考书《宝石的神秘》获取。

## 维尔特

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 超越师傅! | 亚兰德·日出食堂 | 第四章解读《4-1》后 | — |
| 带去给维尔特 1 | 亚兰德·日出食堂 | 第五章去见梅露露时 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给维尔特 2 | 亚兰德·日出食堂 | 向维尔特交付品质 30 以上的硬芋 ×3 | 亚克里斯·露露亚的家后方的田地里采集 |
| 回忆的平底锅 | 亚兰德·日出食堂 | 第六章去见萝乐娜时 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把咖喱拿给维尔特 1 | 亚兰德·日出食堂 | 第七章去诗缇儿的房间时 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把咖喱拿给维尔特 2 | 亚兰德·日出食堂 | 向维尔特交付回忆咖喱 ×1 | — |
| 与维尔特一决胜负 1 | 亚兰德·日出食堂 | 炼金等级 35 以上 / 第九章解读《9-1》时 / 前一个事件触发的一天后 | 得到配方特制套餐 |
| 与维尔特一决胜负 2 | 亚兰德·日出食堂 | 向维尔特交付特制套餐 ×1※ | — |
| 一流的厨师 | 亚兰德·日出食堂 | 前一个事件触发的一天后 | — |
| 食材介绍：那个蛋 | 亚兰德·日出食堂 | 与维尔特对话 / 带去给维尔特 2 发生后 / 斯托汉格丘城已解锁 | — |
| 食材介绍：沙瓦金苹果皇 | 亚兰德·日出食堂 | 与维尔特对话 / 带去给维尔特 2 发生后 / 新月森林已解锁 | — |
| 食材介绍：熔岩榴莲 | 亚兰德·日出食堂 | 与维尔特对话 / 带去给维尔特 2 发生后 / 真实山岳已解锁 | — |
| 食材介绍：多汁蜜桃 | 亚兰德·日出食堂 | 与维尔特对话 / 带去给维尔特 2 发生后 / 无穷涌水树已解锁 | — |

※ 特制套餐的品质在 80 以下和 81 以上时对话的内容会发生变化。

## 玛娜

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 育幼院的玛娜 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第二章发生前往亚兰德的剧情后 | — |
| 神出鬼没的玛娜 | 黄金平原 | 第四章解读《4-1》后 | 获得小麦 ×3 |
| 把点心拿给玛娜 1 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第六章开头 / 知道蒙布朗 | — |
| 把点心拿给玛娜 2 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 向玛娜交付品质 80 以上的蒙布朗 ×1 | 获得地球仪的珠子 ×3 |
| 菲克斯与玛娜 | 带篷马车炼金工房 | 第九章前往费尔斯加方舟城·第四层发生后 | — |

## 贝诺

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 受欢迎的院长 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第一章解读《1-1》时 | — |
| 贝诺的店铺 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第二章开拓至亚尔兹的路线后 | 贝诺的商店解锁 |
| 不幸与幸福 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第四章解读《4-1》后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 贝诺与打工 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第五章去见梅露露 / 前一个事件触发的一天后 | 获得 500 金钱 |
| 贝诺的日记 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第六章去见萝乐娜 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 漆黑铠甲 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第七章开头后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 黑铁的贝诺 | 亚兰德·广场 | 第八章开头后 / 伊儿榭“”发生后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 孩子与铠甲与 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 第九章开头后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 贝诺的过去与未来 | 亚克里斯·阿尔姆丝塔育幼院 | 前一个事件触发的一天后 | — |

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 凯娜

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 能干的凯娜 | 亚尔兹·公所 | 在亚尔兹完成 5 件委托 | — |
| 把菌菇拿给凯娜 1 | 亚尔兹·公所 | 在亚尔兹完成 10 件委托 | — |
| 把菌菇拿给凯娜 2 | 亚尔兹·公所 | 向凯娜交付橡树菇 ×1 | — |
| 对梅露露的报恩 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 在亚尔兹完成 20 件委托 | — |
| 把斧头配送给凯娜 1 | 亚尔兹·公所 | 在亚尔兹完成 40 件委托 | 获得《特制斧的作法》 |
| 把斧头配送给凯娜 2 | 亚尔兹·公所 | 向凯娜交付索命克星 ×1 | 获得 3000 金钱 |
| 赞美功绩 | 亚尔兹·公所 | 在亚尔兹完成 50 件委托 | — |

## 帕梅拉

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 帕梅拉的奇怪店铺 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 第二章到达亚尔兹后 / 接近帕梅拉的店铺 | 帕梅拉商店解锁 |
| 你的店亏本吗? | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第三章到达亚兰德议会后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 垫付房租 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第四章解读《4-1》后 / 前一个事件触发的一天后 | 持有金减少 3000※；建议把钱差不多花光了再触发这个事件 |
| 把炸弹拿给帕梅拉 1 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第五章 / 炼金等级达 25 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把炸弹拿给帕梅拉 2 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 向帕梅拉交付桶子炎烧 ×1 | — |
| 把金属拿给帕梅拉 1 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第六章去见萝乐娜后 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把金属拿给帕梅拉 2 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 向帕梅拉交付品质 60 以上的星星金属 ×1 | — |
| 生意繁盛 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第八章开头发生后 / 前一个事件触发的一天后 | 获得 5000 金钱 |
| 幽灵？！ | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 第九章解读《9-1》时 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 宣传手法 | 亚尔兹·帕梅拉的店 | 在帕梅拉的店消费了 5000 金以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |

※ 持有金未满 3000 的场合下会直接减至 0。

## 柯尔

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 行商人与柯尔 | 亚兰德·铁匠铺 | 在铁匠铺消费了 500 以上金钱 / 第三章到达亚兰德议会后 | — |
| 把布交付给柯尔 1 | 亚兰德·铁匠铺 | 在铁匠铺消费了 1000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把布交付给柯尔 2 | 亚兰德·铁匠铺 | 向柯尔交付毛布 | — |
| 光格尔是谁? | 亚兰德·铁匠铺 | 在铁匠铺消费了 3000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 / 与柯尔对话 | — |
| 能让柯尔消除疲劳的物品 1 | 亚兰德·铁匠铺 | 在铁匠铺消费了 6000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 / 与柯尔对话 | — |
| 能让柯尔消除疲劳的物品 2 | 亚兰德·铁匠铺 | 向柯尔交付治愈之铃 ×1 | — |
| 柯尔敬佩的人 | 亚兰德·铁匠铺 | 在铁匠铺消费了 10000 以上金钱 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 制作武器·杖 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（炼金杖）、（装饰杖）类武器 | — |
| 制作武器·大炮 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（大炮）类武器 | — |
| 制作武器·卡片 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（牌）类武器 | — |
| 制作武器·单手剑 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（剑）类武器 | — |
| 制作武器·环 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（战轮）类武器 | — |
| 制作武器·船锚 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（锚）类武器 | — |
| 制作武器·大剑 | 亚兰德·铁匠铺 | 制作任意（大剑）类武器 | — |

## 小姆龙

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 小姆龙是旅行的关键 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 10 以上 / 第二章开拓至亚尔兹的路线后 | — |
| 酷不起来的小姆龙 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 15 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给小龙 1 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 20 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 带去给小龙 2 | 带篷马车炼金工房 | 向小姆龙交付品质 40 以上的干草 ×2 | — |
| 喜爱吃派 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 25 以上 / 萝乐娜“把派配送给妈妈 2”事件已触发 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 想改名字 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 30 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 小姆战队 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 35 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 值得尊敬的小小主人 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 40 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把派配送给琵亚妮雅师傅 1 | 带篷马车炼金工房 | 炼金等级到达 45 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 把派配送给琵亚妮雅师傅 2 | 亚克里斯·南大道 | 向琵亚妮雅交付品质 80 以上的原味派 ×1 | — |

## 伊儿榭

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 英雄救美? | 黄金平原 | 第三章菲克斯入队后 | — |
| 把陷阱配送给伊儿榭 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | — | — |
| 伊儿榭的提案 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 前一个事件触发的一天后 | 伊儿榭的商店解锁 |
| 把陷阱配送给伊儿榭 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 向伊儿榭交付活着的绳子 | — |
| 超强冒险者记事本 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 战斗等级到达 30 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 嗅觉很灵敏 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 战斗等级到达 40 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 掉落的吊坠盒 1 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 战斗等级到达 50 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 掉落的吊坠盒 2 | 亚尔兹·亚尔兹城镇内 | 前一个事件触发的三天后 | 获得新鲜的肉 ×3 |
| 亚兰德真是太棒了 | 亚兰德·广场 | 战斗等级到达 60 以上 / 前一个事件触发的一天后 | — |
| 想见的人 | 亚兰德·广场 | 前一个事件触发的三天后 | 获得新鲜的肉 ×3 |
| 交付给伊儿榭 1 | 带篷马车炼金工房 | — | 获得《魔法道具的作法》 |
| 交付给伊儿榭 2 | 亚兰德·广场 | 向伊儿榭交付寻人棒 ×1 | — |
| 未来的伟大冒险者 | 亚克里斯·广场 | 战斗等级到达 80 以上 | — |

## 里欧涅

| 事件 | 触发地点 | 触发条件 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 不得不跳舞的原因 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 5 件委托 | — |
| 神秘力量 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 10 件委托 | — |
| 把面粉拿给里欧涅菈 1 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 20 件委托 | — |
| 把面粉拿给里欧涅菈 2 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 向里欧涅菈交付品质 30 以上的面粉 ×3 | — |
| 把布配送给里欧涅菈 1 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 35 件委托 | — |
| 把布配送给里欧涅菈 2 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 向里欧涅菈交付品质 60 以上的毛布 ×2 | — |
| 梦想 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 40 件委托 | — |
| 憧憬的人 | 亚兰德·阿蓝赫鲁亭 | 在亚兰德完成 50 件委托 | 获得鳞片布料 ×2 |



文 纱迦
美编 01



# SAMURAI SPIRITS

想你想到骨头里！二十多年前风靡街机厅的《侍魂》又回来啦！本作是系列睽违十年的完全新作，故事发生在《侍魂》初代之前1年的1787年。游戏发售时自带16名角色，其中有3名原创角色，未来还将通过季票追加4名全新角色。本作上手不难，白金简单，可以说是对新手相当友好。不过本作易学难精，要想提高胜率并不容易，希望本篇攻略能够帮助大家迅速上手。

| PS4 | | | |
|---|---|---|---|
| 侍魂 晓 | | SNK | |
| SAMURAI SHODOWN | | 格斗 | 中文版 |
| 2019年6月27日 | 本地1～2人，在线2人 | 无对应周边 | |
| 售价为469港币 | | | |

## 入门篇

推荐玩家在开始游戏前先进入修行模式中的指南项目，花上一点时间就能掌握游戏的全部系统，而且全部完成的话还可以解锁一个奖杯。

### 默认按键

本作依然采用SNK格斗游戏共通的四键制，为照顾老玩家并方便行文，本文将采用传统的ABCD四键来描述按键指令，即A为轻斩，B为中斩，C为重斩，D为踢击。录制和播放仅适用于修行模式中的练习项目。方向指令则依然采用目前最流行的小键盘九宫格数字形式，以1P面朝右侧位为准。

| 功能 | 按键 |
|---|---|
| 轻斩 | □ |
| 中斩 | △ |
| 重斩 | ○ |
| 踢击 | × |
| 轻斩＋中斩 | R1 |
| 中斩＋重斩 | L1 |
| 轻斩＋中斩＋重斩 | L2 |
| 重斩＋踢击 | R2 |
| 录制 | L3 |
| 播放 | R3 |

### 共通特殊操作

后表将列出本作的共通特殊操作，方便大家查询。至于每条操作的意义，将在后面逐条解说。

| | |
|---|---|
| 向前冲刺 | 66 |
| 后退闪避 | 44 |
| 跳跃 | 7或8或9 |
| 快速连跳 | 起跳后落地瞬间7或8或9 |
| 移动起身 | 倒地时4或6 |
| 看破防御 | 受到对手攻击的瞬间4或1 |
| 闪避 | A+B |
| 弹回 | 236A+B |
| 空手入白刃 | 空手时236A+B |
| 放下武器 | 2B+C+D |
| 投技 | C+D |
| 偷袭 | B+C |
| 怒气爆发 | A+B+C |
| 一闪 | 怒气爆发中A+B+D |
| 弹飞武器必杀技 | 236B+C |
| 秘奥义 | 641236C+D |

### 向前冲刺

快速输入66可以使用向前跨步，如果输入66后按住6不放则可以向前冲刺。冲刺的作用是能快速接近对手，部分角色冲刺时的身位较低，从而能够躲过部分飞行道具。前冲中不可防御，不能使用闪避和偷袭，但可以用其他一些行动来取消前冲。另外霸王丸和服部半藏还拥有前冲中限定的必杀技。

输入66+A或B或C或D可以使出前冲攻击，冲刺状态中按A或B或C或D也可以使出前冲攻击。前冲攻击的作用因人和键而异，有中段攻击，有下段攻击，还有可以接续必杀技甚至武器破坏技的衔接攻击。不过前冲攻击被防御时，会出现大幅硬直。当角色处于空手状态时，D键的前冲攻击不受影响，A或B或C的前冲攻击会发生变化，而且这3个键没有区别。



本文对应游戏版本 V0.1.02



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## 后退闪避

快速输入 44 可以使出一个向后的小跳动作，这个动作相比按住 4 方向的后退要快得多，因此实战中经常用于拉开和对手的距离。后退闪避这个动作本身没有无敌时间，而且全程无法防御，但动作发生中为空中判定，因此可以躲开下段攻击和投技。另外由于身处空中，部分仅在空中才能发动的必杀技也可以在后退闪避中使出，例如橘右京的招牌技燕返。

## 连续跳跃

按住 7 或 8 或 9 不放，可以使出连续跳跃，但这种连续跳跃会有一个非常明显的停顿。不过如果是在起跳后落地的瞬间输入 7 或 8 或 9，就可以取消这个停顿进行快速的连续跳跃。这个操作和传统的格斗游戏不太一样，需要玩家适应。例如德川庆寅在版边面对蹲下的地震时，可以跳 C 接跳 C，这时就必须用到这个技巧了。

## 移动起身

当玩家被击倒时，输入 4 可以往后方翻滚起身，输入 6 可以往前方翻滚起身。这两个操作是为了玩家能摆脱对手追击而设计的，因为本作每名角色都有基本的中下段二择，部分角色还有指令投。像服部半藏这种角色，无论中下段还是指令投都可以轻松地击倒对手，新手很容易陷入被无限压制的局面，活用移动起身就可以避免被反复多择。如果玩家想原地起身的话，只要不输入 4 或 6 就可以了，不过原地起身的速度会比移动起身要慢一些。

## 看破防御和还击

所谓的看破防御其实就是即时防御，简单来说就是当对手的攻击即将命中你的瞬间，输入防御指令并防御成功。这个设定在以往的《侍魂》中就已经存在，不过本作的看破防御对帧数的要求相对较低，因此成功率直线上升。当然话虽如此，对于一记重斩就能打掉对手不少体力的本作来说，指望用看破防御来吃饭是行不通的。另外看破防御的前提是防御成功，因此对于投技、防御不能技是无法使用看破防御的。而且防御段位不对的话也不成立，例如面对对手的中段技，就不可能用 1 使出看破防御。

看破防御的好处包括：能增加怒气值，不吃削血伤害，迅速输入 A+B 可发动还击。还击是全身无敌的反击技巧，能将对手直接击飞，但还击本身没有伤害，而且距离可限，如果还击一些超长距离的招式反而会留下破绽。另外看破防御后本来玩家就处于帧数上的优势，A、B、必杀技甚至用武器破坏技反击都有可能成立，还击并不一定是好的选择。




## 闪避

同时输入 A+B 即可让角色做出一个侧身的动作。闪避发动时为全身无敌，对全段位的打击技和投技均有效。但闪避结束时有硬直，因此闪避对持续有判定的招式效果很差。不过若是能用闪避躲开对手一些超大硬直的招式，接下来就会处于十分有利的局面。例如对方冲过来用投技时，用闪避躲开之后就能尽情反击了。

## 弹回 & 空手入白刃

弹回和空手入白刃都是能将对手的武器直接打飞的技巧，两者的指令都是 236A+B，区别在于一个需要手中有武器，另一个需要手中没武器。这两种技巧成功时都非常帅气，尤其是空手入白刃还有一个大大的特写，不过两者本身都不能造成伤害，单纯只是让对手陷入不利局面。

注意！弹回和空手入白刃都仅对斩击有效，对空手、踢击、投技、飞行道具均无效，而且对于来自空中的斩击也无效。弹回时根据对手的攻击性质，会有三种不同的变化。如果对手的攻击为轻斩，那么对手会陷入少许不利，武器不会脱手；如果对手的攻击为中斩，那么对手会陷入最大不利，硬直长得足以用秘奥义还击，不过武器同样不会脱手；如果对手的攻击为重斩，那么对手会陷入中等硬直，但武器会脱手。




## 拼刀

系列最令人津津乐道的拼刀，在本作中得以保留，官方翻译为武器相接。拼刀的发生条件如下：比赛的剩余时间在 16 秒以上，双方的体力差在 160 以上，且 1 回合只会发生 1 次。拼刀之后，双方需要快速连按 ABCD 中的任意一键，根据按键次数的差距会有平手、双方都掉武器、其中一方掉武器的 4 种情况。

值得一提的是，此前系列中的拼刀其实是带有一定随机性的，尤其是系列的首作更是完全随机的，即使其中一方完全不按键，也有一定几率胜出。本作从目前来看还不是完全随机，但依然难逃被电脑操纵的嫌疑。



## 空手状态

如果被对手的弹回、空手入白刃、弹飞武器必杀技命中，玩家就会进入不拿武器的空手状态。输入2B+C+D也可以主动放下武器进入空手状态。空手状态中，A、B、C的动作是相同的，不使用武器的踢击则没有变化。空手状态的角色将无法使用武器限定的招式，拳头攻击的威力要比武器低得多。同时空手防御对手的武器攻击时会损失体力，不过使用看破防御仍可避免削血。不过并不是所有必杀技都需要武器才能使出，部分必杀技甚至限定于空手状态才能发动。

不同角色在空手状态中的战斗力会有不同的变化，像橘右京没有武器的话简直是废人一个，但两位忍者空手时也相当能打。即使处于空手状态也不必惊慌，因为武器会好好地出现在地上，只要靠近后按A即可捡回。只是捡回武器的瞬间会产生一定硬直。



## 投技

本作的投技与系列头两作的投技不一样，本身不具有攻击力，而是将对手一推或一拉从而产生硬直，官方翻译为打乱防御，略显怪异。投技的共通为C+D（向前）或4C+D（向后）。投技依然具有不可防御的特性，另外对空中的对手无效。

投技虽然本身没有攻击力，但给对手造成的硬直很大，一般来说接一发中斩是确定的，在版边的话能接重斩，部分角色还能接弹飞武器必杀技。爆气后投技接一闪也是常规操作。因此本作的投技威胁性是相当大的。除了共通的投技外，还有一些角色拥有指令投。本作的指令技虽然威力普遍不大，但发生快、伤害稳定也是其优势所在。本作的投技均无法拆解，但可以被闪避躲过去。



## 中段攻击和下段攻击

本作和系列早期作品相比，一个显著变化就是加入了大量的中段攻击和下段攻击。实用的下段攻击包括3D、66D，以及部分角色的6D、蹲C等等。中段攻击相对少一些，不过每个人都有一个共通的中段攻击：B+C，日语中称为不意打，官方翻译为偷袭。另外还有一些角色的前冲攻击也附带中段或下段的特性，例如两个忍者的66B和66C，这就需要玩家在实战中了解了。

## 怒气顶点

当角色受到攻击时，怒气槽就会积蓄。当怒气槽蓄满时就会进入怒气顶点状态，这个系统是"《侍魂》系列"亮赖以成名的招牌设计。在怒气顶点状态时，角色的攻击力相比平时会增加20%（秘奥义不变），并能使用弹飞武器必杀技，部分必杀技在怒气顶点时还会自动加强。怒气顶点状态在维持一段时间后就会自动解除，在该状态解除前，如果弹飞武器必杀技没有命中对手，玩家可以反复发动。注意当角色被攻击命中，或是处于倒地状态时，怒气顶点状态的倒计时会停止。

## 怒气爆发

怒气爆发的指令为A+B+C。怒气爆发并不需要进入怒气顶点状态，只要玩家处于地面且持有武器，同时还存在怒气槽就能发动。怒气爆发可以在玩家受创时发动，只要玩家没有被击倒、击飞，即使在连续技的中途也可以发动怒气爆发。被普通投技和指令投命中时不能发动怒气爆发，但普通投技结束后的瞬间就能发动怒气爆发，从而取消硬直以避免被追击。

怒气爆发后，画面会出现特殊效果，发动者的攻击力相比平时会增加40%。此时时间统计会停止，怒气槽会变为一条不断减少的时间槽，在这条时间槽消失前玩家可以使用弹飞武器必杀技和一闪。其中弹飞武器必杀技只要没有命中对手，就可以反复发动。不过一闪一旦使出，哪怕没有命中对手，也会立刻解除怒气爆发状态。由于怒气爆发十分强劲，游戏自然会给出限制。当怒气爆发状态结束后，发动者的怒气槽在这场比赛中会完全消失。

怒气爆发后的时间槽长度，与发动者的剩余体力有关。如果体力越少，则时间槽越长。再加上一闪的威力和时间槽长度有关，因此怒气爆发仅推荐在自己所剩体力不多时发动，以图一举翻盘。



## 弹飞武器必杀技

在怒气顶点或怒气爆发中输入236B+C，即可发动弹飞武器必杀技。大部分角色的弹飞武器必杀技都和《真侍魂 霸王丸地狱变》中类似。弹飞武器必杀技主要是能将对手的武器打落在地，至于威力本身也还可以。本作中的弹飞武器必杀技出招普遍不慢，很多都可以接续在中斩或投技后面，再加上出招简便，可以说实用性很高。另外无论是在怒气顶点还是怒气爆发中，只要弹飞武器必杀技没有命中对手，就可以在这两个状态结束前反复使用，因此可以用来削血，或是打对手一个措手不及。

小键盘说明｜所谓小键盘对应方向，是指4628分别对应左右下上，1对应左下，3对应右下，7对应左上，9对应右上。由于其位置正好和电脑键盘右边的小键盘一样，故此得名。

## 一闪

在怒气爆发状态中输入 A+B+C 即可发动一闪。一闪为地面的直线突击技，威力和剩余的时间槽长度有关。由于发动者的剩余体力越少，时间槽越长，因此一闪也可以视为体力越少，威力越大。当发动者濒死时，一闪的威力可以轻松超过半管血，十分夸张。一闪虽然能被防御，但一闪能接在投技后，可以说玩的就是心跳。只是一闪发动后，无论是否命中，怒气爆发状态都会立刻解除，而且该场比赛接下来将不会有怒气槽。

## 秘奥义

本作中全角色的秘奥义指令都是共通的：641236C+D。秘奥义与怒气槽无关，玩家可以随时发动，不过一场比赛只能发动一次。秘奥义的威力和发动者的剩余体力成反比。秘奥义虽然威力极大，而且华丽无比，但本身没有无敌时间，而且发动普遍偏慢，几乎不可能应用于连续技中。只推荐在弹回对手的中斩、重斩，或是对手出大升龙技落空时发动。

# 模式篇

本作的每个模式都有一个好听的汉字名称。游戏自带简体中文设定，翻译质量不错，不过简体中文环境下有个不太好的地方是招式名称都是英文。如果想看招式的汉字名称，推荐选择日语。当然娜可露露和欧美斗士的招式不管切什么语言都是不会有汉字名称的。

## 选项

在这里可以更改游戏的语言、按键设置、振动开关、CPU 战难度、对战局数等等，还可以开关血腥表现。将血腥表现关闭的话，游戏将不会有出血和断肢的情况。

## 修行

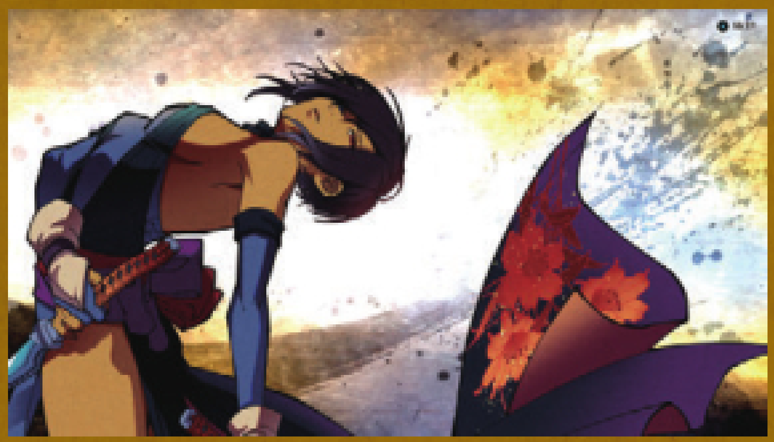
分为两个部分：练习即练习模式，可以自由练习角色；指南是教学模式，会传授玩家基本系统，完成全部的指南有一个奖杯。本作的指南很短，大概十多分钟就能打完。

## 死斗

在线对战模式，里面分为排名赛、休闲赛、排行榜，内容一目了然。全世界玩家对于本作还是相当有激情的，不愁搜不到人。

## 剧情

故事模式，每个角色都有自己的故事模式，除了片头、片尾和宿命战外其他都一样。本作的故事模式还是比较厚道的，精美的和风插画尤其令人赞叹。如果在接过关的情况下通关，会解锁一张共通的祝贺图片。如果每个角色在没有接关的情况下通关，会解锁每个角色对应的祝贺壁纸。每个角色通关，以及解锁全部角色的祝贺壁纸，对应不少奖杯。玩家可以在选项中将局数调为 1 局，难度调最低来完成，如此一来虽然无法将通关的成绩上传，但奖杯的难度要小得多。



## 道场

在道场可以进行本作发售前重点宣传的替身对战，分为普通的替身对战，和连续 100 场的百人斩两种玩法。不过本作的替身系统很令人失望，CPU 可以用弱智无比来形容，任何人都可以轻松吊打排名第一的高手的替身，可以说是仅剩下奖杯的功能了。

## 杀阵

离线对战模式，具体如下：

**限时死斗：**即时间挑战模式，每战胜一个对手可以获得一定的时间加成，看玩家在限定时间内能击败多少个 CPU 对手。

**无限死斗：**即生存模式，每战胜一个对手仅能回复少量体力，看玩家在体力耗尽前能击败多少个 CPU 对手。

**循环赛：**可以理解为街机模式，玩家需要与全部角色包括静御前对战一遍。

**对抗：**本地的人机对战和人人对战。

## 瓦版

在这里玩家可以浏览自己的各种记录以及本地和在线的综合战历。在个人战绩的玩家个人资料里还可以更改当前装备的称号。

## 绘草纸

即画廊，在这里可以浏览玩家获得的动画、插图和音乐等。动画只需要玩家用对应角色通关即可解锁；插图如前所述，除了一个需要接过关通关外，剩下 16 个需要用对应角色不接关通关才能解锁；语音方面，绝大部分语音都是用对应角色通关即可解锁，最后 4 个祝贺需要用对应角色在不接关的情况下分别通关 1、2、3、4 次解锁，略坑。

季票相关 目前官方已经公布了季票对应的 4 名角色，他们分别是莉姆露露、首斩破沙罗、风间火月、王虎。首个角色莉姆露露将在 8 月登场，此后每隔两个月推出一位新角色。未来有可能继续推出新角色。

# 进阶篇

在阅读了前面的内容后，你应该已经可以很开心地享受游戏了。不过如果还想更进一步，特别是想在对战方面有所作为，那么就请阅读接下来的进阶篇。在这里，我们会为你揭示游戏系统更进一步的内容。

## 与其他 2D 格斗游戏的不同之处

“《侍魂》系列”虽然是标准的 2D 格斗游戏，但它在很多方面都和传统的格斗游戏不太一样，一些放之四海而皆准的原则，在本系列中都不存在。因此要想玩好本作，就得首先了解，本作与其他 2D 格斗游戏的不同之处。




### 1. 普通技威力高

“《侍魂》系列”的最大特征就是能一刀砍掉对手大半体力的重斩，当敌人露出破绽时，往往并不需要去想什么高伤连段，直接一记重斩劈过去就对了，威力不会让你失望的。尤其是在怒气顶点状态中，重斩的威力还会上升。当然本作相比系列早期作品还是有所收敛的，首先是去掉了眩晕状态，从而避免了过去天上一刀接地上一刀打晕后再来一遍的局面；其次是加入了倒地保护，当对手受到连续重斩时会强制倒地，从而避免了超高伤连段的发生；第三是单发普通技有威力封顶，导致一记重斩砍掉半血的情况不再出现；第四是弹回和空手入白刃是全部角色的标配，而重斩发生普遍在 20 帧以上，理论上是可以目押发动的，因此玩家靠重斩吃饭是行不通的。

### 2. 不强调连续技

存活到今天的 2D 格斗游戏，几乎都是强调连续技的，然而《侍魂 晓》不是这样。其实纵观系列历史，也不乏同样强调连续技的作品，不过《侍魂 晓》的风格还是更偏向早期的两作，并不强调连续技。当然，由于游戏中本身普通技的威力就不低，如果还强调连续技的话，那就太夸张了。事实上本作大部分角色的重斩都无法取消，一般都只能近距离中斩接必杀技。不过连续技少并不代表本作的连续技偏弱，因为本作中大部分角色的弹飞武器必杀技发生为 11 帧，威力也不低，加上又有能打掉对手武器的特性，应用于连续技中非常强悍。




### 3. 不一样的 COUNTER

相信格斗游戏玩家对于 COUNTER 这个概念并不陌生。在如今的格斗游戏中，COUNTER 代表着能将对手打出更长的硬直、打掉更多的血量，因此如何判断 COUNTER 是否发生成了玩家的必修课。在《侍魂 晓》中同样有着 COUNTER 的概念，但本作的 COUNTER 仅代表着威力的上升，造成的硬直并不会有明显增加，因此很少会有 COUNTER 限定的连续技。另外本作 COUNTER 带来的伤害倍率被固定在一个低值，这同样使得在本作中 COUNTER 的作用有所下降。当然，由于本作不乏伤害极高的单一招式，哪怕伤害倍率不高，COUNTER 时的威力也相当夸张。以下是全部种类的招式对应的 COUNTER 伤害倍率：

| 增加率 | 攻击种类 |
|---|---|
| +4% | 轻斩 |
| +6% | 中斩 |
| +8% | 重斩 |
| +10% | 站立远距离重斩 |
| +14% | 必杀技、弹飞武器必杀技、秘奥义 |

## 关于跳跃

和老《侍魂》一样，跳跃在本作中是一种风险较高的操作。平白无故地起跳，将特别容易变成别人的靶子，对手无论是使出地面的对空技，还是后跳空中迎击，都会大占便宜。不过为了防止波升流的出现，本作中的飞行道具技都相对弱一些，特别是在其他格斗游戏中用来牵制的慢速飞行道具往往都只有半屏的飞行距离。总之新手在刚接触本作时，请务必记得不要没事乱跳。

另外，一般 2D 格斗游戏都讲究由空中重拳重脚起手的连续技，这种连续技在本作中同样存在，但实用性要低得多。因为本作中空中重斩只有在打点很低的情况下命中对手，后面才谈得上接续其他招式。由于本作连续技匮乏，因此空中重斩接地面重斩就是最简单、最实用的连续技。不过本作中设定为空中重斩接地面重斩的连续技会使对手强制倒地，所以这种连续技也就到此为止了。

如果空中重斩在打点偏高的情况下命中对手，那么落地后就会出现平帧甚至不利的情况。这时如果玩家还执着于用地面重斩追击，那么就会被对手的攻击打中，因此新手往往会发生“明明是我先来的”的疑问。当然这种情况也可以反过来利用，毕竟很少会有人在被对手的攻击命中后，第一反应是还击而不是防御的。因此玩家可以考虑落地后使用投技，或是改为中下段攻击。如果真有喜欢反击的对手，甚至可以落地后发动弹回。



## 关于怒气爆发

怒气爆发的时机如果得当，是能够将不利局面转为有利局面的，例如当霸王丸在 2C 后接 623C 的话，如果在 623C 的第 1 击后怒气爆发，那么玩家就会避免被 623C 打上天，而 623C 的无敌时间正好能躲过怒气爆发的判定，接下来身在空中的霸王丸就任你鱼肉了。

当然怒气爆发的代价也比较惨重，因此这一招一般只推荐在决胜局使用。如果对手还没有使用怒气爆发，在还击时得注意会不会被对手照搬套路，推荐使用一闪或秘奥义这种对手无法用怒气爆发回避的技巧。不管怎样，在决胜局时，一定要少用或禁用这种以升龙技作为结尾的连续技，或者至少改为用轻升龙技，这虽然会让伤害下降，但破绽也要小得多。

## 关于一闪

一闪作为本作中威力最大的两个技巧之一（另一个是秘奥义），可以说是必须掌握的大杀器。一闪的最佳使用方式，就是对手中了投技之后，但是投技后接续一闪的话威力会有明显下降。一闪的距离为整个屏幕，十分霸道。不过距离越长，一闪的发生时间也会变慢，用帧数来形容的话，双方紧贴着为 10 帧，对局开始的距离为 11 帧，从屏幕这头到那头时为 17 帧。

一闪发动过程中全程无敌，因此也可以用来迎击或对空。全程无敌的特性对于飞行道具也有效，因此对手怒气爆发时发波或跳跃可以说是找死的行为。

## 关于帧数

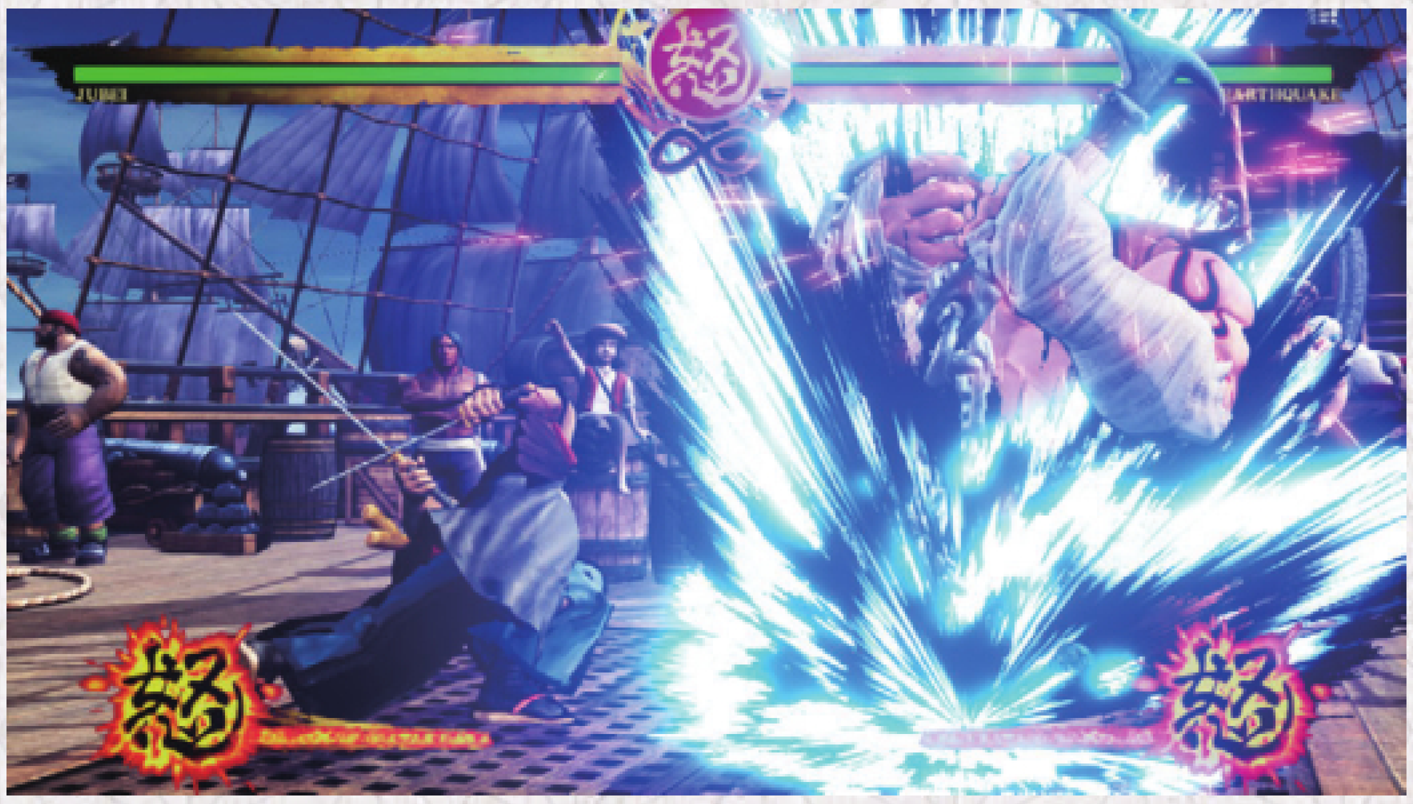
自从 3D 格斗游戏诞生，帧数这个概念就被引入格斗游戏中。帧数是一个时间量词，1 帧 =1/60 秒。帧数主要用来描述出招的快慢以及收招的硬直，常见的帧数是发生帧数、被防帧数和命中帧数。

发生帧数是指从玩家输入指令到招式出现判定的时间（提前输入）。发生帧数最直观的作用就是用来表示招式的快慢，当玩家提到帧数时，如果不加其他定语，即代表发生帧数。

被防帧数指的是当一个招式被防住时，攻方和守方所产生的硬直时间的帧数之差。+ 代表攻方的硬直时间短于守方，攻方有利；- 代表攻方的硬直时间长于守方，攻方不利。例如，+2 代表攻方能比守方早 2 帧从硬直状态中恢复过来，-3 代表攻方会比守方晚 3 帧从硬直状态中恢复过来。0 代表双方的硬直时间相同，也就是所谓的平帧。

命中帧数和被防帧数的性质接近，区别在于前者是命中时，后者是被防时。

由于游戏并未自带帧数表，因此要想测出一个角色的帧数表是比较困难的。限于时间和篇幅的关系，这里我们仅放出霸王丸的部分帧数表，以供玩家对本作角色的帧数有个基本概念。事实上 2D 格斗游戏由于招式远比 3D 格斗游戏少，背一大篇帧数的意义不大，大家看看就好。



| 招式 | 发生 | 命中 | 被防 |
|---|---|---|---|
| 近距离 A | 5 | -2 | -5 |
| 远距离 A | 7 | -9 | -5 |
| 近距离蹲 A | 5 | -1 | -5 |
| 远距离蹲 A | 5 | -4 | -5 |
| 前冲 A | 5 | -2 | -7 |
| 近距离 B | 8 | -1 | -12 |
| 远距离 B | 14 | -4 | -12 |
| 近距离蹲 B | 6 | +3 | -12 |
| 远距离蹲 B | 11 | +1 | -12 |
| 前冲 B | 8 | -1 | -35 |
| 近距离 C | 15 | -3 | -28 |
| 远距离 C | 27 | -6 | -16 |
| 蹲 C | 19 | +6 | -28 |
| 前冲 C | 12 | 击倒 | -17 |
| D | 12 | -3 | -6 |
| 蹲 D | 5 | 0 | -3 |
| 6D | 7 | -4 | -7 |
| 3D | 12 | 击倒 | -29 |
| 前冲 D | 10 | 击倒 | -31 |
| B+C | 20 | +2 | -11 |
| 623A | 7 | 击倒 | -30 |
| 623B | 7 | 击倒 | -50 |
| 623C | 7 | 击倒 | -71 |
| 236A | 33 | 击倒 | +4 |
| 236B | 36 | 击倒 | -6 |
| 236C | 37 | 击倒 | -16 |
| 421A | 25 | 击倒 | -41 |
| 421B | 26 | 击倒 | -41 |
| 421C | 33 | 击倒 | -41 |
| 236B+C | 11 | 击倒 | -41 |
| 641236C+D | 57 | 击倒 | -45 |

## 硬直取消

之所以不强调帧数，还有一个原因在于 2D 格斗游戏允许玩家用必杀技来取消普通技后的硬直。以霸王丸为例，近距离 C 被对手防御后，会出现 28 帧的硬直，这个硬直足以让绝大部分角色用 C 来还击了。但当近距离 C 被防后，霸王丸可以马上输入 623C 的指令来取消硬直，如此一来如果对手真想还击的话就有可能被打断。事实上本作中不光是招式被防后能用必杀技取消硬直，就连空挥都可以用必杀技取消硬直，所以单纯讲究帧数是没有意义的。除了被防后的硬直外，被对手使用看破防御后也可以用必杀技来取消硬直。但对于弹回和空手入白刃是无法用必杀技来取消硬直的。

当然，用来取消硬直的必杀技虽然没有限制，但最好是发生快、带无敌时间的，升龙系招式是最合适的。如果发生慢的话，就算取消了硬直也会被打手的还击打中，反而成了 COUNTER。另外弹回（236A+B）也可以用来取消硬直，相比破绽巨大的升龙系招式，一般来说还是弹回比较靠谱。还有一种硬直取消是靠近对手时普通技接指令投，如果距离够近的话，对手若是求稳不愿反击，就会被指令投命中。这个技巧在版边，或是对手空手时更容易成立。



## 中距离攻防

由于本作削弱了轻飞行道具的射程，使得中距离的对决成为常态。中距离时一般出中斩是比较安全的作法，但除了打乱动外命中率不高。在这个时候可以考虑两个策略，一是 3D 的突袭，3D 是一个长距离的下段，命中后能将对手踢倒，从而利于展开起身攻防。在远距离使出时，被反击的风险也会下降；二是前冲后使用投技。这套动作发生极快，回报又高，十分推荐。不过对手如果能预先判定你使用投技，也可以用回避或起跳来躲避，因此前冲后拉后防御，观察对手使用什么动作也是一个不错的对策，因为无论是回避还是起跳都是有破绽的，前者看准时机一发重新伺候，后者用升龙技或 2C 这样的对空技即可轻松解决。

由于投技后可以接续一闪，因此进入怒气爆发后，对手一定会特别小心你的冲刺，这个时候就可以派生出心理战。可以使用前冲投技接一闪，或前冲拉后骗对手防御，由于一闪具有对空性，对手如果因为害怕投技起跳的话反而会陷入更加悲惨的境地，毕竟投技接一闪是有伤害修正的。

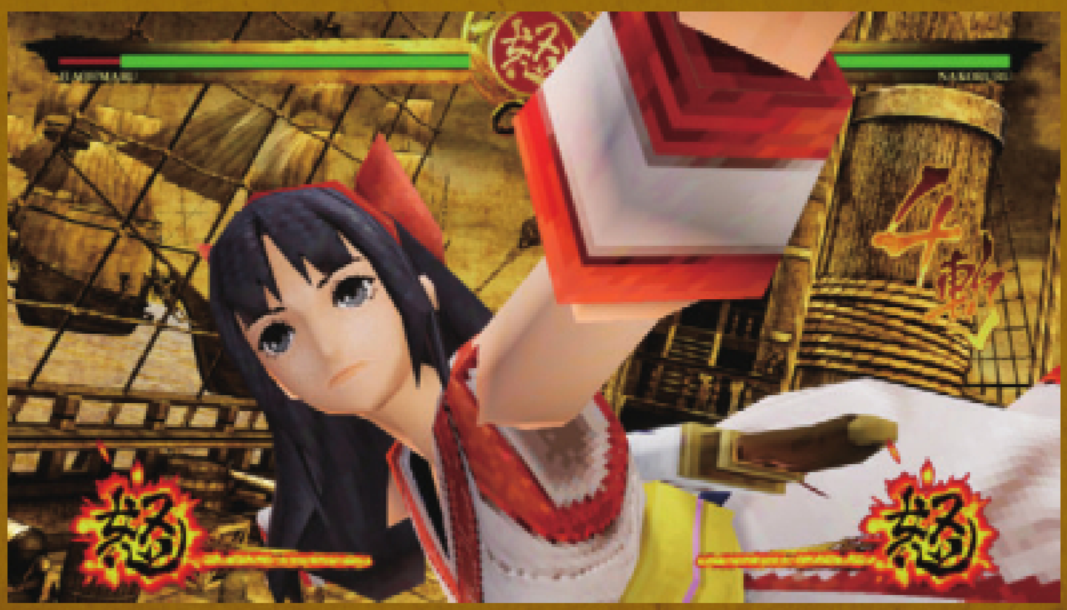


## 关于指令输入

其实本作的指令输入在如今的 2D 格斗游戏里算是很简单的类型了，不过仍有一些技巧值得传授给大家。

首先是简化输入。本作惟一值得去研究简化输入的招式，也只有秘奥义了，其指令为 641236C+D。这个指令其实不难，不过仍有部分新手觉得不方便。其实这个指令可以简化为 6426C+D，使用手柄的人直接当《魂斗罗》式的秘技输入就行了。摇杆选手如果觉得这种操作反而不方便，可以尝试 64126C+D。

然后是地面出空中招。前面已经介绍过了，利用 44 为空中判定的特性，可以 44 后快速输入空中必杀技的指令。当年有用过《真侍魂》橘右京地面燕返的人应该不会陌生。还有一种地面出空中招的方法，是在必杀技的指令后接 7 或 9，例如 214 系指令变 2147，236 系指令变 2369。这种方法要简单一些，用手柄也能出。不过注意输入时要略迟一点，因为方向指令输入完毕后，2 帧之内仍为地面技判定，3 帧开始才会变空中技判定。以橘右京的燕返为例，其正常指令为空中 1236A 或 B 或 C。在地面输入 12369 后 2 帧内输入 A 或 B 或 C，则仍会变出秘剑胧刀。如果在 12369 后 3 帧及更慢输入 A 或 B 或 C，才会变为真正的地面燕返。当然如果慢到一定程度，那就变跳斩了。



## 关于隐藏特性

本作中每个角色都有一些隐藏特性，最明显的就是不同的角色拥有不同的防御力，或者说是伤害修正。简单来说，在练习模式中，玩家能看到每一招的伤害数值，但这一数值会因人而异。例如在怒气顶点的霸王丸，远距离 C 砍娜可露露能造成 396 点伤害，但远距离 C 砍牙神幻十郎就只能砍 360 点伤害了。

除了防御力外，其他隐藏特性包括：怒气顶点的维持时间、后退闪避的发生帧数、捡武器的时间、放下武器的时间等等。这些隐藏特性虽然不算很关键的数据，但也和对战有较大关系，因此我们都会在后面的全角色分析中列出。



## 最终 BOSS 战法

在故事模式的最后，玩家将遭遇本作原创的 BOSS——静御前。这个 BOSS 的打法比较特殊，她本身不能防御，但血量超厚。当她穿着衣服的时候，受到任何攻击都不会出现硬直，玩家的攻击只能造成轻微伤害，而且不吃投技和指令技。在这个状态下对她造成一定伤害后，她就会进入圣光状态，此时她不能防御，投技和指令技也能生效。在圣光状态下受到一定程度的伤害，或是经过一定时间后，圣光状态解除，静御前再次穿上衣服，如此反复。

当战胜静御前 1 局后，她会取下面纱进入暴走状态。暴走状态的她不仅攻击力更高、攻击意识更强，而且会追加多个威力强大的秘奥义，尤其是开局时一定会发动一次秘奥义。这个状态的对战法则没有变化，只是玩家面临的风险要大得多。即使玩家将局数调为 1 局定胜负，与静御前的战斗也一定是三局两胜制。

高难度下对付这个 BOSS 最重要的一点就是注意防御，因为 BOSS 不会连续不断地进攻，防御后待其停止攻击后再进攻是基本战术。当 BOSS 进入暴走状态时要尤其小心其怒气顶点时的秘奥义，出招务必要谨慎。弹飞武器必杀技对 BOSS 有特效，无论什么性质，只要命中一下即可强制令其进入圣光状态。一些对方防御时能产生多段判定的招对 BOSS 极其有效，例如千两狂死郎的 214C，可以迅速将 BOSS 打进圣光。但像霸王丸的 623C 这种命中后时就带多段判定的招式就没有加成了。BOSS 转身的速度很慢，利用这点可以不断重复用空中重斩后前跳换边的战术，能最大限度地降低 BOSS 的出手几率。当然打 BOSS 最好的角色还是妲丽・刀伽，她空手时 236C 的威力极大，只要注意别吃秘奥义，对付 BOSS 毫不费力。



# 角色篇

原定本期专辑会为大家献上全角色研究，万万没想到，就在截稿的当天，官方放出了 1.02 版游戏更新。由于时间关系，本文只能被迫将各角色分析更改为要点式的解说，而无法写出详细的介绍，还请见谅。

在阅读角色篇之前，这里还有一点小说明：

伤害修正：指招式对该角色造成的伤害，需要乘以这个系数进行补正。此数值越小越有利。

怒气顶点维持时间：指该角色从进入到解除怒气顶点状态所需的时间。此数值越久越有利。

后退闪避时间：指该角色 44 动作的维持时间。此数值高低各有优劣。

捡武器时间：指该角色空手状态时捡回自己武器所用的时间。此数值越短越有利。

丢武器时间：指该角色在持有武器时输入 2B+C+D 放下武器所用的时间。此数值越短越有利。

投技起手的连续技：下文如无说明，代表前后投皆可。注意投技和投技后的追击可以被怒气爆发破掉。尤其是以升龙技作为连续技收尾的话要小心被对手怒气爆发躲掉后的反击。

其他连续技：投技起手的连续技在普通情况下也同样成立，另外站 A、蹲 A 一般都可以接必杀技或弹飞武器必杀技，下文不再一一赘述。






历代的主人公，攻击力一流，适合新人上手。

| 伤害修正 | 100% |
|---|---|
| 怒气顶点维持时间 | 10 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 31 帧 |

●2C 是本作中少有的能应用于连续技中的重斩。2C 后可以接奥义弧月斩（623A 或 B 或 C）以及弹飞武器必杀技。

●6K、2K、3K、66K 为下段。

●66B 后可以接奥义弧月斩以及弹飞武器必杀技，实用性较高。

●弱旋风裂斩（236A）被防有利（+4 帧），但飞行距离仅半屏。

●酒攻击（214K）可以打回飞行道具，本身也能应用于连续技中，虽然威力不如奥义弧月斩，但胜在安全。

●弹飞武器必杀技 天霸凄煌斩看着十分威猛，其实问题多多。首先垂直判定不算大，甚至可以被对手的垂直跳躲过去；其次是水平近距离判定缺失，可以说越近越打不中人；第三是攻击判定时间超短，甚至会被秘奥义完克。举个例子，双方都站在地面上且未处于硬直状态，霸王丸出天霸凄煌斩，对手等暗转结束后从容输入秘奥义指令，即可躲过攻击直接用秘奥义还击。

### 投技起手的连续技推荐

① B

② 66B ～ 623B 或 C

③（版边近距离）C

④（怒气顶点或怒气爆发）236B+C

⑤（怒气顶点或怒气爆发）66B ～ 236B+C

⑥（版边近距离）2C ～ 623B 或 C

⑦（版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）2C ～ 236B+C




系列的女主人公，各项指标几乎都垫底，刀短更是原罪。只推荐给有爱人士。

| 伤害修正 | 110% |
|---|---|
| 怒气顶点维持时间 | 8 秒 |
| 后退闪避时间 | 28 帧 |
| 捡武器时间 | 50 帧 |
| 丢武器时间 | 80 帧 |

●可以说是本作取消眩晕系统后的最大受益者，不然太容易被一套带走。

●空中近距离 6K 为空投。

●2K、3K、66K 为下段。

●412A 或 B 或 C 为下段突击技，但被防之后破绽大得惊人。

●远近距离 B 均可以构成连续技，之后可以接 412A 或 B 或 C、236A 或 B 或 C，以及弹飞武器必杀技，可以说是最大亮点。

●421A 或 B 或 C 能够反弹飞行道具，也可以应用于连续技中但不推荐。

●需要鹰的招式必须鹰在自己头上时才能发动。

●214K 后，可以控制鹰的飞行轨迹。

●弹飞武器必杀技的破绽极大，对手可以直接用秘奥义破掉，被防后也有极大的硬直，绝对不要乱用。

### 投技起手的连续技推荐

① B ～ 412A 或 B

② B ～ 236A 或 B 或 C

③（版边近距离）C

④（怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236B+C




本作的 3 名原创角色之一，必杀技性能很差，较难上手。

| 伤害修正 | 100% |
|---|---|
| 怒气顶点维持时间 | 14 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 80 帧 |

●拥有二段跳，但意义不明。

●6K、2K、3K、66K、远距离 2C 为下段。

●66C 是个不错的中段，能将对手击倒后继续压制。

●空中 214A 或 B 或 C 可以地面使出。

●怒气顶点或怒气爆发时，空中 214A 或 B 或 C 后可以接 623B 或 C，威力巨大。

●地面连续技可以用近距离 B 和 2B 起手，但之后只能接 236A。

●623A 或 B 或 C 破绽极大，而且位置不对的话就算命中也不会全中，要慎用。

●弹飞武器必杀技 25 帧发生，全游戏垫底，无法应用于连续技。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C

②（版边近距离）C

③（版边近距离）B ～ 236A

## 加尔福特



人气超高的带狗忍者，各方面都很优秀，适合新人上手。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
② （后投限定）C
③ （版边近距离）C
④ （怒气顶点或怒气爆发）236B+C
⑤ （前投限定，怒气顶点或怒气爆发）2B ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 105% |
| 怒气顶点维持时间 | 10 秒 |
| 后退闪避时间 | 40 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 56 帧 |

●空中近距离 6K 为空投。
● 6K、2K、3K、66K、66B、2C 为下段。
● 66C 为中段。
●擅长压制，但弱于服部半藏，差别是 B+C 并不能打倒对手，以及 66C 无法打逆向。
● 623A 或 B 或 C 是指令投。
●近距离 B 和 2B 后都可以接各种必杀技和弹飞武器必杀技。
● 63214A+D 为正向，63214B+D 为逆向，不可多用，因为被防后破绽巨大。受创后的版本也是一个道理，不过对部分收招硬直巨大的招式即使在被命中后也能形成确反。
● 214B 命中对手后可以接各种技巧，包括弹飞武器必杀技。
●弹飞武器必杀技非常优秀，不仅发生快、距离远，而且自带跳跃判定。
●和服部半藏一样拥有全游戏最长的 44，而且 44 中全程都可以用 236A 或 B 或 C 以及弹飞武器必杀技取消。
●近距离 D 目前有 BUG，无法命中部分角色如霸王丸。



## 橘右京



昔日《真侍魂》的最强者，本次实力中等，上手有一定难度。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
② B ～ 236A
③ （部分角色限定，前进 1 步）B ～ 236C
④ （版边近距离，后投限定，怒气顶点或怒气爆发）236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 110% |
| 怒气顶点维持时间 | 20 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 80 帧 |

● 6K、2K、3K、66K 为下段。其中 6K、66K 十分相似。
● 66B 在近距离发生时会跑到对手背面攻击，对手必须逆向防御。如果距离不够近则会变为普通的正向攻击。
●燕返（空中 1236A 或 B 或 C）可以在地面发动，本身是个中段，能打回飞行道具，但被防时破绽很大。
●秘剑 细雪（214A 或 B 或 C）的破绽比想象中小，尤其是重版。倒是秘剑 胧刀（236A 或 B 或 C）无论轻重，被防后都是巨大破绽。
● B 无论远近距离后面都可以接轻秘剑 胧刀（236A），如果距离够近的话可以接中或重秘剑 胧刀，或是秘剑 细雪。
●弹飞武器必杀技发生较慢，无法应用于连续技中。



## 千两狂死郎



除了威力不输于其他人外，其他指标都相当孱弱，目前公认的最弱角色。

### 投技起手的连续技推荐

① B
② 623C
③ （后投限定）C
④ （版边近距离）2B ～ 623A 或 B 或 C
⑤ （怒气顶点或怒气爆发）236B+C
⑥ （版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）2B ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 105% |
| 怒气顶点维持时间 | 10 秒 |
| 后退闪避时间 | 35 帧 |
| 捡武器时间 | 57 帧 |
| 丢武器时间 | 84 帧 |

● 6K、2K、3K、66K、远距离 2B 为下段。远距离 2B 是好招。
● 66B 是中段，但距离很近时反而会跳过对手。
●《真侍魂》的神技垂直跳 C 继续神隐，空中毫不占优势。
● 2C 现阶段是个超级傻的招式，远了打不到，近了只要对手蹲下就还是打不到。
●本作惟一一个可以蹲下行走的角色。
●轻和中火炎曲舞（421A 或 B）破绽不大，是削血好招。
●重回天曲舞（623C）是逃跑好招，而且具有对空性。
●近距离 B 都无法构成连续技，只有近距离 2B 后能接回天曲舞或武器弹飞必杀技。



## 柳生十兵卫



柳生大爷依然实力不俗，柳生心眼刀霸气十足，适合各种水平的玩家。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
② 2B ～ 623C
③（后投限定）C
④（后投限定，怒气顶点或怒气爆发）236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 100% |
| 怒气顶点维持时间 | 15 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 31 帧 |

●6K、2K、3K、66K、66B、2C 为下段。
●中段不多，但 B+C 可以击倒对手，配合 66B、2C 能让对手压力山大。
●B 的性能非常优秀，无论是近距离 B、远距离 B 还是蹲 B 之后，都可以接轻喝咄水月刀（236A）和二角罗刀（623A 或 B 或 C），接重二角罗刀威力最大，不过轻喝咄水月刀最为安全。
●柳生心眼刀是威力巨大的当身技，214A 为下段当身，214B 为除下段外的地面技当身，214C 为空中技当身。柳生心眼刀仅对斩击有效，另外具有浮空性质的 B+C 也算空中技。
●喝咄水月刀为贴地飞行道具，容易被带跳跃性质的招式跳过。
●和过去一样，选柳生就要有多用柳生心眼刀的觉悟，能把对手吓得不敢轻易出刀，那就赢了一大半。



## 塔姆塔姆



怪异的野蛮战士，刀长是最大优势，变化匮乏是个缺点。

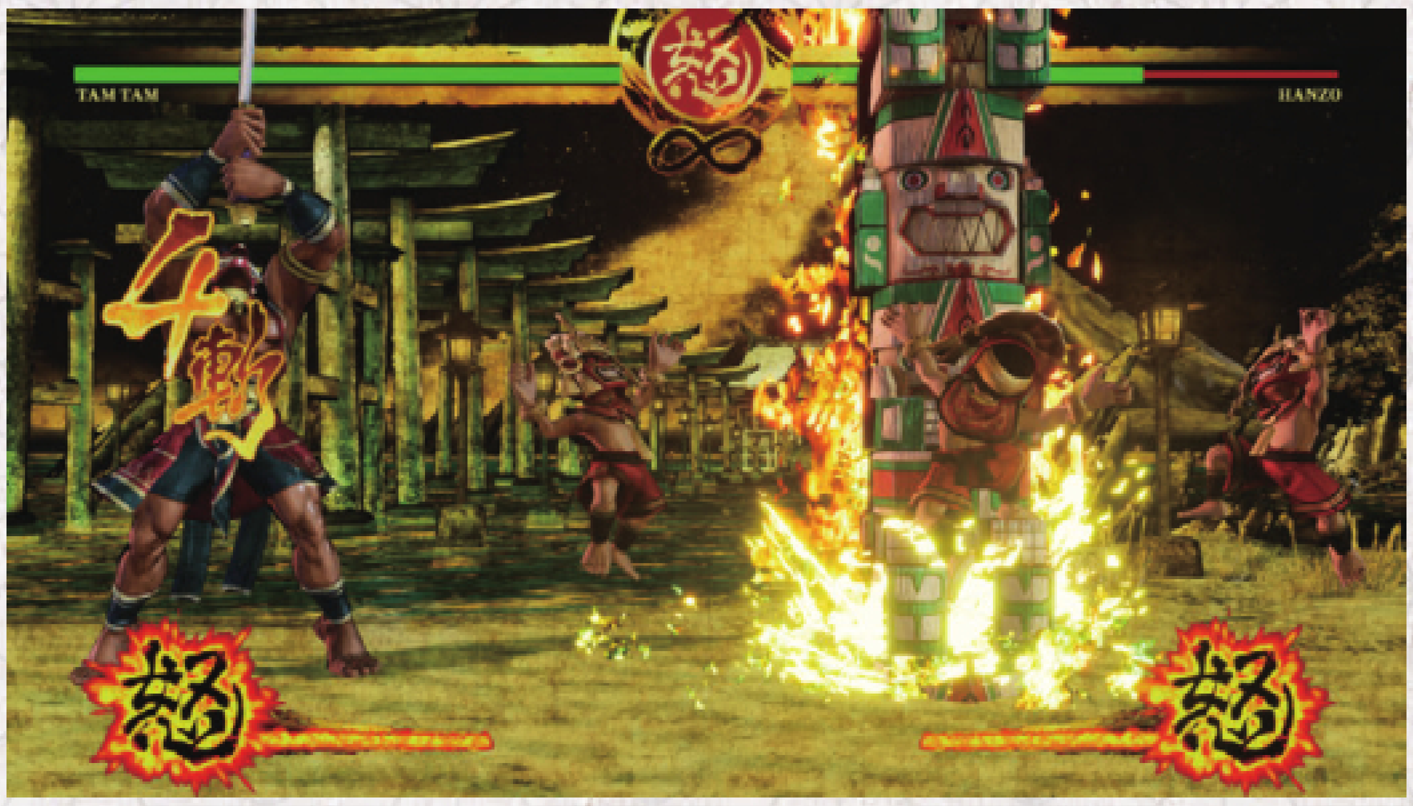
### 投技起手的连续技推荐

① 66C
② 2C
③（后投限定）C
④（怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 105% |
| 怒气顶点维持时间 | 12 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 40 帧 |



● 6K、2K、3K、66K、2C 为下段。
● 236A 或 B 可连发三次，而且可以中途互换。
● 236K 为指令投。
●近距离 B、远距离 B、蹲 B 之后都可以取消，不过只有近距离才能接 421A。改接 236B 也是可以的，但最多只能接两发。怒气顶点或怒气爆发时可以改接弹飞武器必杀技，回报巨大。
●远距离 B 是立回好招，蹲 B 可以对空
● 421A 或 B 或 C 是下段，被防后破绽巨大。



## 服部半藏



招式与加尔福特类似，必杀技性能相对较弱，但拥有更强的压制能力。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
②（版边近距离）C
③（版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236B+C
④（版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）2B ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 105% |
| 怒气顶点维持时间 | 11 秒 |
| 后退闪避时间 | 40 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 56 帧 |

●空中近距离 6K 为空投。
● 6K、2K、3K、66K、66B、2C 为下段。
● 66C 为中段。
●与加尔福特一样擅长压制，但更强。优势是 B+C 能打倒对手继续择，66C 不仅是个中段，而且很容易形成逆向，简直夸张。但相对的近距离 C 全角色最废，远距离 C 也不咋的。
● 623A 或 B 或 C 是指令投。和加尔福特相比多了冲刺时的变化，不过威力是下降的。
●近距离 B 和 2B 后都可以接各种必杀技和弹飞武器必杀技，不过实际上只有弹飞武器必杀技能成立。
● 63214A+D 为空袭，63214B+D 为下段斩，较容易被对手判断出来，实用性比加尔福特要低。
●和加尔福特一样拥有全游戏最长的 44，而且 44 中全程都可以用 214A 或 B 或 C 以及弹飞武器必杀技取消。
●近距离 D 目前有 BUG，无法命中部分角色如服部半藏。



## 牙神幻十郎



霸王丸的宿命对手，目前是本作最强角色，几无死角。

### 投技起手的连续技推荐

① 66C
② 2C
③ 236A ～ 236A ～ 236A
④（后投限定，前进 1 步）B ～ 623A 或 B 或 C
⑤（版边近距离）C
⑥（怒气顶点或怒气爆发）236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 100% |
| 怒气顶点维持时间 | 8.5 秒 |
| 后退闪避时间 | 26 帧 |
| 捡武器时间 | 51 帧 |
| 丢武器时间 | 81 帧 |

●本作大部分旧人都是在《真侍魂》基础上变化来的，惟有牙神加了一些后面作品的招式。

● 6K、2K、3K、66K、66B、远距离 2B 为下段。牙神的下段可以说是又快又狠。

●虽然中段不多，但 B+C 可以击倒对手继续择，再加上又有 623K 的指令投，压制手段异常丰富。

●三连杀（236A 或 B 或 C）是很霸道的招式，根据位置和按键的不同，会出现正逆向的变化，中途还能互相转化。对策有很多，例如中途插轻斩中斩、起跳、升龙技等等，但都很被动。

●对手起身时用 D 的三连踢压制很保险，不过注意三连踢被防还是有 6 帧不利的。

●桐霸光翼刃（623A 或 B 或 C）对空性能优秀，而且破绽远比感觉要小，特别是轻版本。

●里樱华菖蒲（214A 或 B 或 C 长按）压制一流，特别是在版边。如果运气不好有可能被打出很夸张的连段。



## 地震



虽然身材庞大，但也是个身轻如燕的忍者。可以说是新人杀手。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
② 66C
③ C（部分角色前投时 C 只能命中 2 HITS，后投能命中 3 HITS）
④（怒气顶点或怒气爆发）A ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 95% |
| 怒气顶点维持时间 | 9.5 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 71 帧 |

● 6K、2K、3K、66K、2C 为下段。

● 66B 为中段。

● 236K 为指令投。

●推前连按 A 可以形成连续技，用指令来表示即为 A 后 6A 连按。掌握之后将是地震近战的一大利器。

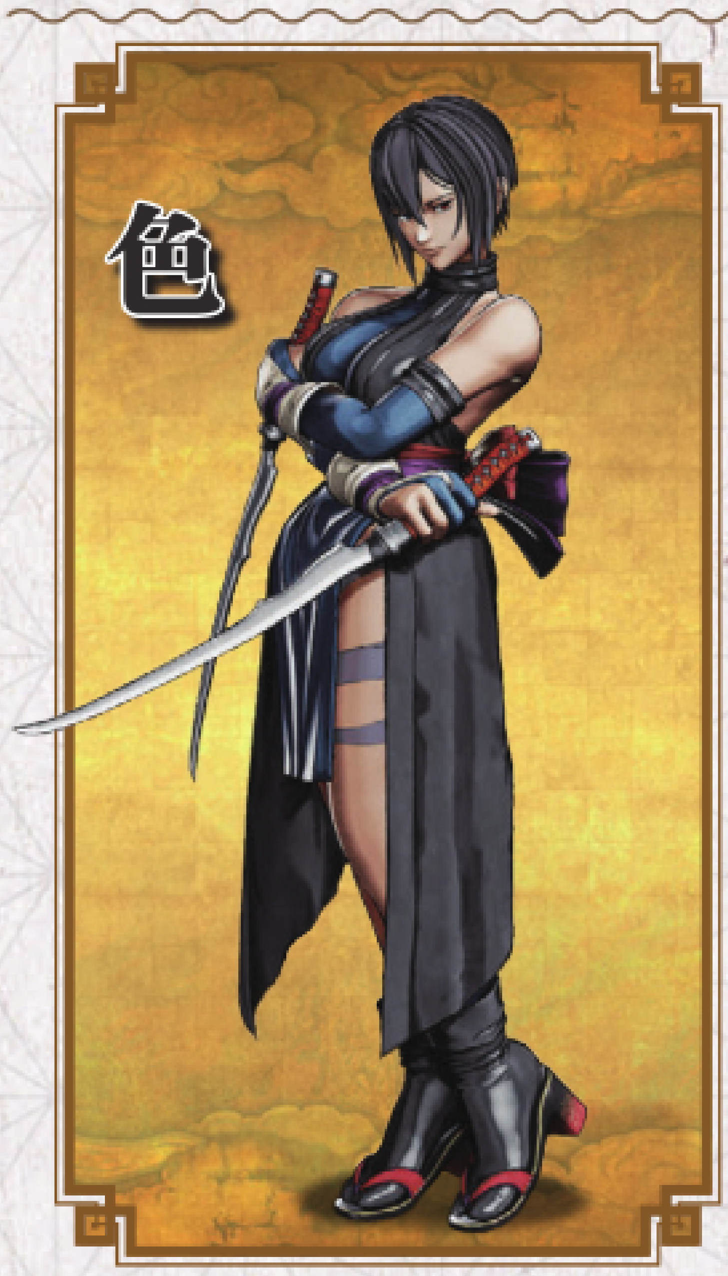
●利用地震身躯庞大的特点，远距离 B 是很好的牵制技，甚至能把空中的对手打下来。同样，由于身躯庞大，会中一些普通人无法成立的连续技。

●地震的 C 多为连续斩，可以有效封住对手的行动，但注意被防后大幅不利。远近距离 C 和蹲 C 命中后都是减帧的，尤其是蹲 C 命中后 -21 帧，近距离会被一闪确反，要特别小心。

● 63214K 可以用于对空，或是破飞行道具。如果被防的话会有超大硬直，不过欺负一下手短的角色还可以。



## 色



来自《侍魂 64》的超人气角色，伤害低是个致命缺点。

### 投技起手的连续技推荐

① 2C
②（前投限定）B ～ 236B ～ 236B
③（后投限定）C
④（版边近距离）B ～ 236C ～ 236C
⑤（版边近距离）B ～ 623C
⑥（怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236B+C（部分角色后投时需前进 1 步再出 B）

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 110% |
| 怒气顶点维持时间 | 8 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 81 帧 |

● 2K、3K、66K、2C 为下段。

● 623 K 看上去像是指令投，其实是个下段技，可以接在近距离 B 后。也可以用来取消一些普通技，打站立的对手一个出其不意。

● 214A 或 B 或 C 是个上段投，不能防御但可以蹲下躲过。

●远距离 B、近距离 B、蹲 B 均可以接必杀技和武器弹飞必杀技，不过远距离 B 推荐接 236B ～ 236B。

●露祓（236A 或 B 或 C）之后即使不出追加也会有很大破绽。

●秘奥义五蕴无明是个地面打击技，效果为全屏，可以用来阴远程发波的对手。



## 德川庆寅



《侍魂零》的主人公，风格与其他人截然不同，不过算上位角色。

### 投技起手的连续技推荐

① B ～ 236A（后投时 B 威力更大）
② （怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236C
③ （版边近距离）C ～（第 3 HITS 时）623A 或 B 或 C
④ （怒气顶点或怒气爆发）66A ～ 236B+C
⑤ （版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）C ～（第 3 HITS 时）236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 100% |
| 怒气顶点维持时间 | 11 秒 |
| 后退闪避时间 | 28 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 70 帧 |

● 6K、2K、3K、66K、2C 为下段。6K 和 66K 动作相似，但威力低很多。
●抚子（236A 或 B 或 C）的判定比较奇怪，轻斩为下段，重斩为对空。怒气顶点或怒气爆发时轻斩和重斩都变为下段。不管什么版本，被防后破绽巨大。
●牡丹（空中 236A 或 B 或 C）可以在地面发动，推荐用取消偷袭的方法发动，最为高效。
●夕颜（623K）为指令投。
●抚子、白百合、牡丹、椿、朝颜、夕颜全部命中过一次后（有开花演出），可以使用游蝶华。此技威力接近 1000，但无法应用于连续技中。另外秘奥义百花缭乱命中后默认六花齐开，也可以使用游蝶华，因此德川庆寅也是少有的不必把秘奥义攒到最后用的角色。
●远距离 B 后都可以接轻抚子（236A）和怒气顶点或怒气爆发时的重抚子（236C），近距离 B 后还能接弹飞武器必杀技。



●近距离 C 第 3HITS 时可以改接其他必杀技，包括抚子、白百合、朝颜和弹飞武器必杀技。

## 夏洛特



《侍魂》初代的最强者，当年超强的打逆向能力依然健在。

### 投技起手的连续技推荐

① 66C
② 2C
③ （版边近距离）B ～ 623A 或 B 或 C
④ （怒气顶点或怒气爆发）前冲 236B+C
⑤ （版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）B ～ 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 95% |
| 怒气顶点维持时间 | 11.5 秒 |
| 后退闪避时间 | 28 帧 |
| 捡武器时间 | 50 帧 |
| 丢武器时间 | 33 帧 |

● 6K、2K、3K、66K 为下段。
● B+C 是个很难看出来的中段，能击倒对手，性能优良。
●空中 C 有着优秀的打逆向能力，落地后接站 A ～ 623A 或 B。形成逆向时由于双方站位紧贴，落地后可以站 A ～弹飞武器必杀技。
● 236K 看上去像指令投，其实是个下段技。它可以接在近距离 B 或 2B 后，比接升龙技更安全。
● 236A 或 B 或 C 长按可以控制发射时间，对手跳过来时也有一定的护身效果。
●她的跳跃感觉和系列前两作比较接近，老玩家应该能快速上手。
●新手切记不要乱按键，因为她的 6A 或 B 或 C 连按是个废招，而且破绽巨大。



## 妲丽·刀伽



本作的 3 名原创角色之一，锯子式的武器用起来十分酸爽。

### 投技起手的连续技推荐

① 66C
② （后投限定）C
③ （版边近距离）B ～ 236A 或 B
④ （后投限定，怒气顶点或怒气爆发）前冲 236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 105% |
| 怒气顶点维持时间 | 7 秒 |
| 后退闪避时间 | 27 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 65 帧 |

● 6K、2K、3K、66C、近距离 2C 为下段。
● 66K 不是下段，反而是个中段。
● 236A 或 B 或 C 除了连续技外，还可以用来逃跑。
● 214A 或 B 或 C 能够反弹飞行道具，但由于出招速度慢，只能提前预估。214C 蓄力后能把对手打晕，这也是本作惟一一个能把对手打晕的技巧。当然实用性还是很低的。
● 236K 是个打击投，可接在近距离 B 后，不过太近时反而打不中。
● 214K 为指令投。
●空手时 236A 或 B 或 C 是本作对电脑的神技，尤其是 236C，不仅威力极大，而且能承受一次攻击。不过在实战中没有意义，因为只要跳到其背后就 OK 了。






本作的 3 名原创角色之一，能说中文的冒失中国娘，上级者向角色。

### 投技起手的连续技推荐

① B～236B
②（怒气顶点或怒气爆发）B～214C
③（后投限定）C
④（怒气顶点或怒气爆发）236B+C
⑤（版边近距离，怒气顶点或怒气爆发）B～（第 1 HIT 时）236B+C

| | |
|---|---|
| 伤害修正 | 110% |
| 怒气顶点维持时间 | 16 秒 |
| 后退闪避时间 | 28 帧 |
| 捡武器时间 | 40 帧 |
| 丢武器时间 | 31 帧 |

●6K、2K、3K、远距离 2C 为下段。
●B+C 是能击倒对手的中段，不过这个卖萌动作的破绽就……
●前冲时会把“盾”举在头上，因此对空中技有自动防御效果。
●近距离 2B 对空效果不错。
●近距离 B 以及远距离 B（第 1 HIT 时）可以接必杀技，通常可以接中玄武（236B），怒气顶点或怒气爆发时可以接朱雀（214A 或 B 或 C）。怒气顶点或怒气爆发时重朱雀的威力相当夸张，赶得上一记含怒重斩了。值得一提的是吴瑞香的声优刘靖苹在推特上确认重朱雀时她的配音是“因果相报”。
●麒麟（421K）是一个非常优秀的技巧，能返飞行道具，对上中段自动当身，可空中，含非斩击。
●吴瑞香是一个放置系角色，立回难度很高，主要靠放置技白虎（623A 或 B 或 C）赌博。白虎命中后可以接一闪、弹飞武器必杀技甚至秘奥义，打掉对手大半体力不在话下。配合白虎，吴瑞香可以轻松打出一击必杀的连续技，因此有时候用白虎硬凹对方重斩都是划算的。但是白虎发动有所限制，如果对手被击飞、击倒，就不会发动。像吴瑞香的偷袭能将对手击倒，这原本是个优点，但对白虎来说这就是个重大限制了。另外如果白虎发动瞬间对手受到斩击，白虎的浮空高度会大幅下降，例如用 66B 将对手推上白虎时。相对的 6K 就是个不错的选择。另外怒气爆发时会将对手推开，这个设定正常时作用不大，但对吴瑞香来说正好可以将对手强制推上白虎，之后再接一闪可谓轻松惬意。
●对加尔福特时要小心，因为白虎对狗会有反应，但狗本身又是无敌的，所以会打乱部署。



# 奖杯篇

## 奖杯说明

| 奖杯总数 | 45 | 白金 | 1 | 金杯 | 2 | 银杯 | 14 | 铜杯 | 28 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 2/10 |
| 白金所需时间 | 6～8小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 有无可能会错过的奖杯 | 无 |
| 有无奖杯BUG | 无 |

本作称得上是奖杯神作了，在线仅需要打三场而且不要求获胜，单机数据型奖杯均可开双手柄对战解决，对 CPU 的奖杯又能选择 1 局加最低难度，而且生存模式也没有《侍魂 闪》那么变态，除了 100 场替身战可能要耗点时间外，其他方面简直不值一提。




**侍魂**（白金）
解锁条件 获得所有奖杯

**斩露头角**（铜杯）
解锁条件 【剧情】用任一角色通关。

**三头六臂**（铜杯）
解锁条件 【剧情】用 4 位不同的角色通关。

**狮子奋迅**（银杯）
解锁条件 【剧情】用 12 位不同的角色通关。

**回山倒海**（金杯）
解锁条件 【剧情】用 16 位不同的角色通关。

**净化**（银杯）
解锁条件 【剧情】击败最终 BOSS。

**刀刃并没有断裂**（铜杯）
解锁条件 【剧情】接关后通关。

**这点程度，小事一桩**（银杯）
解锁条件 【剧情】不接关通关。
获得方法 推荐玩家将难度调为最低，局数为 1 局，这样能大幅缩短全角色通关的用时和难度。

**天下无双**（银杯）
解锁条件 【杀阵】以任一角色通关循环赛。
获得方法 可能是本作最有技术含量的奖杯了。没有系列经验的人推荐使用妲丽·刀伽，开局就后退，然后输入 2B+C+D 进入空手状态，连发 236C 就可以过关了。此技威力极大，只要两发即可满血 KO 对手，而且出招过程中能承受 1 次攻击。不过后期在对上地震、霸王丸等喜欢用多段攻击进攻的角色要小心一下，对付这种角色推荐正攻法。最后与静御前的战斗还是 236C 搞定，但静御前进入怒气顶点状态时就要收手，不然肯定会被教作人。

**起死回生**（铜杯）
解锁条件 【杀阵】在无限死斗获得 5 连胜。

### 疾风怒涛 铜杯
**解锁条件** 【杀阵】在限时死斗获得总计150秒以上的额外时间。
**获得方法** 总之就是要快。总计获得的额外时间不会显示，动作快的话能在5个人内搞定。

### 修罗 铜杯
**解锁条件** 【道场】战胜替身角色10次。

### 罗刹 铜杯
**解锁条件** 【道场】战胜替身角色50次。

### 鬼 金杯
**解锁条件** 【道场】战胜替身角色100次。
**获得方法** 可以随便下载一个替身，然后调1局打100遍来解锁。个人感觉替身都傻得可以，很多时候直接冲上去秘奥义加一闪就赢了。

### 影武者 铜杯
**解锁条件** 【道场】第一次获得替身资料。

### 滥杀无辜 铜杯
**解锁条件** 【道场】进行1次替身对战。

### 反躬自省 银杯
**解锁条件** 【道场】战胜自己的替身角色。

### 武者修行 铜杯
**解锁条件** 【死斗】进行1次排名赛。

### 天涯比邻 铜杯
**解锁条件** 【死斗】进行1次休闲赛。

### 团结一致 铜杯
**解锁条件** 【死斗】进行1次团体战。
**获得方法** 在线奖杯仅要求玩家打一局排名赛、休闲赛、团体战，输赢不限。团体战也属于休闲赛的一部分，只要两人就能开局，叫上好友来搞定吧。

### 运斤成风 铜杯
**解锁条件** 【指南】完成所有课题。

### 堆金积玉 铜杯
**解锁条件** 【绘草纸】解锁15种动画。

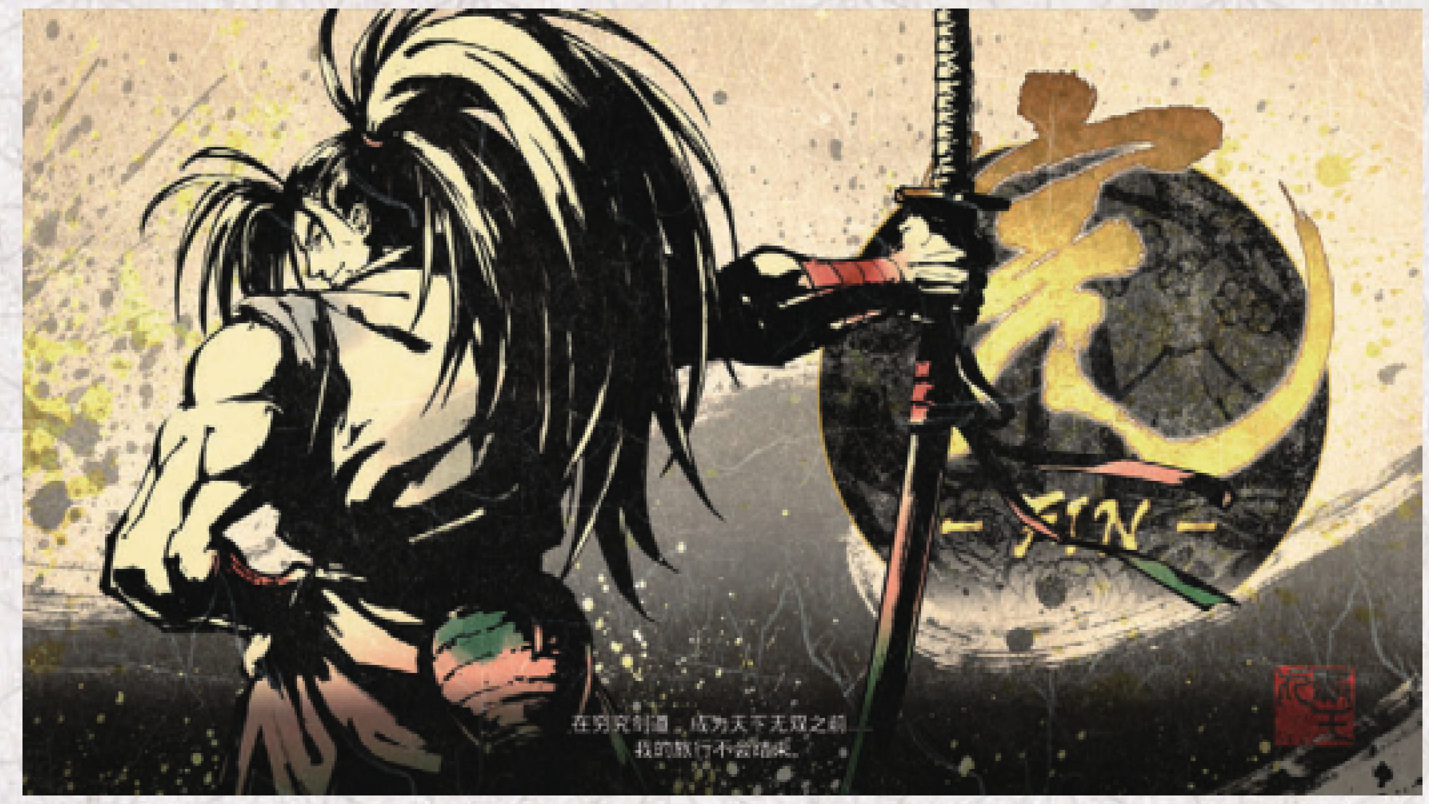
### 七珍万宝 银杯
**解锁条件** 【绘草纸】解锁25种动画。

### 九鼎大吕 银杯
**解锁条件** 【绘草纸】解锁17种插图鉴赏。
**获得方法** 全部17种插图要求全角色分别不接关通关，外加任意角色接关通关。不接关通关具有一定难度，因此推荐调最低难度加1局搞定。

### 一刀两断 铜杯
**解锁条件** 用重斩击打倒对手10次。

### 粉身碎骨 铜杯
**解锁条件** 用必杀技打倒对手10次。

### 幕天席地 铜杯
**解锁条件** 第一次用弹飞武器必杀技打倒对手。



### 紫电一闪 铜杯
**解锁条件** 用弹飞武器必杀技打倒对手10次。

### 拔山盖世 铜杯
**解锁条件** 第一次用秘奥义打倒对手。

### 明镜止水 铜杯
**解锁条件** 用秘奥义打倒对手10次。

### 无常迅速 铜杯
**解锁条件** 第一次用一闪打倒对手。

### 画龙点睛 铜杯
**解锁条件** 用一闪打倒对手10次。

### 刚毅果断 铜杯
**解锁条件** 用秘奥义打倒对手10次。

### 虎视眈眈 铜杯
**解锁条件** 弹回对手的攻击10次。

### 危急存亡 铜杯
**解锁条件** 第一次成功看破防御。

### 临机应变 铜杯
**解锁条件** 看破防御10次。

### 当机立断 铜杯
**解锁条件** 用还击使对手倒地10次。

### 孤注一掷 铜杯
**解锁条件** 空手夺白刃10次。

### 怒发冲天 铜杯
**解锁条件** 到达怒气顶点状态50次。

### 咬牙切齿 铜杯
**解锁条件** 发动50次怒气爆发。
**获得方法** 所有的数据累计型奖杯，均可开双手柄在对战模式中搞定，但练习和教学是无效的。没有多余手柄的人也可以尝试在100场替身战中解锁，毕竟替身都是傻傻的。

### 满身疮痍 银杯
**解锁条件** 在一次对决中只用空手状态的攻击打倒对手。

### 英雄欺人 银杯
**解锁条件** 在一次对决中只用踢击打倒对手。
**获得方法** 满身疮痍和英雄欺人都必须是整场比赛满足条件才能解锁，单是一小局满足条件的话是不算的。同样可以用双手柄的方法来搞定。

### 一骑当千 银杯
**解锁条件** 第一次不受伤害获胜。

### 兵贵神速 银杯
**解锁条件** 在对决开始后10秒内获得该回合胜利。

### 相思相爱 银杯
**解锁条件** 累计使用同一名角色100次。
**获得方法** 可以在战胜替身角色100次的时候顺手解了。




龍が如く5
夢、叶えし者

| PS4 | |
|---|---|
| 如龙 5 实现梦想者 | SEGA |
| 龍が如く5 夢、叶えし者 | 动作冒险 中文版 |
| 2019年6月20日 本地1人~2人 | 无对应周边 |
| 售价为 328 港币 | |

# 索引


系统篇 —— 170
角色篇 —— 171
流程篇 —— 173
支线故事篇 —— 183
额外篇章心得 —— 189
修行篇 —— 190
饮食修行 —— 190
收集要素 —— 192
拍照任务 —— 193
土鸡杯经典赛 —— 193
夜店之王 —— 194
钓鱼 —— 198
WORKS上山 —— 199
斗技场 —— 199
究极斗技 —— 200
白金心得 —— 200


# 系统篇



1.HP
2. 热血槽
3. 热血巅峰
4. 当前装备武器
5. 小地图
6. 敌人 HP

## 操作列表

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| ×键 | 垫步回避/翻滚（连按，需要技能解锁） |
| □键 | 轻攻击 |
| △键 | 重攻击/发动热血动作 |
| ○键 | 擒拿/确定 |
| L1键 | 防御/步行（按住） |
| L2键+△键 | 追击敌人（不发动热血动作） |
| R1键 | 摆出架式（锁定敌人）/步行（按住） |
| R2键 | 挑衅 |
| R3键 | 切换成主视角 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 视角控制 |
| 方向键↑ | 切换武器 |
| 方向键↓ | 吸烟 |
| 方向键→ | 切换武器 |
| 方向键← | 切换武器 |
| 触控板 | 呼出TIPS |
| OPTIONS键 | 呼出系统菜单 |

## 遇敌与战斗

除了泽村遥，其余四个角色在探索城市时都会遇敌。这部分敌人的对话泡是红色，他们会在看到玩家时会靠近并触发战斗。躲开他们的方法不多，除了不要靠近以外，按住 L1/R1 键步行也是个不错的选择。但有部分敌人是不会有提示的，玩家有可能会撞到他们而直接触发战斗。要分辨出这些敌人也不难，敌人的衣着一般都不是平民，“画风”和走路的形态都会和一般 NPC 有很大不同。

本作的战斗系统非常简单，简单而言玩家的输出手段有三种：普通攻击、热血动作和武器攻击。通过普通攻击或者武器攻击命中敌人（造成伤害）可以累积热血槽，当热血槽发光时，满足发动条件后就可以发动威力巨大的热血动作。当玩家受到伤害、倒地或者被擒拿住的时候，热血槽则会迅速减少。

普通攻击则分成轻攻击、重攻击和擒拿（投技）。轻攻击速度快，而重攻击则可以破防。被破防的敌人虽然依旧不会受到伤害，但会进入硬直，玩家可以趁机追击。投技在本作中的实用度很高，直接破防的同时，能让敌人受到伤害并倒地。除了部分特殊体型的敌人（例如冴岛大河篇中遇到的熊）以外，几乎所有敌人，包括 BOSS 都吃这一招。值得注意的是，短时间内连续使用投技会让敌人产生“抗性”，这个时候投技对其是无效的，即便抓住也会立即被挣脱，遇到这种情况的话等一会就行。

除了部分特殊的一对一战斗以外，一般的随机遇敌敌人都会有一个头目角色，他的能力会比其他敌人高一些，击败他可以让其他敌人在一定时间内陷入崩溃状态，头上会出现紫色的烟雾，此时攻击他们可以将其一击必杀。视敌人的不同，部分敌人会采取逃亡或者愤怒的状态。值得注意的是部分敌人会拿出手机呼叫增援，玩家可以通过普通攻击或者热血动作来中断。



## 热血巅峰

巅峰值可以通过不断发动热血动作来累积，当到最大值时图标会变成红色，此时锁定敌人（R1 键）然后按下△键就能触发。之后成功完成 QTE 操作就能发动热血巅峰。威力会根据 QTE 操作完成的状况而发生变化，玩家可以用在 BOSS 战的最后阶段中。

除了泽村遥以外，每个角色都有三种热血巅峰。另外的两种热血巅峰则需要通过修行和支线来解锁，并且有着不同的发动条件。







©SEGA 本サイトで使用されている 画像、文章、情報、音声、動画、等は 株式会社セガゲームスの著作権により保護されております。
著作権者の許可なく、複製、転載等の行為を禁止いたします。

## 饮食

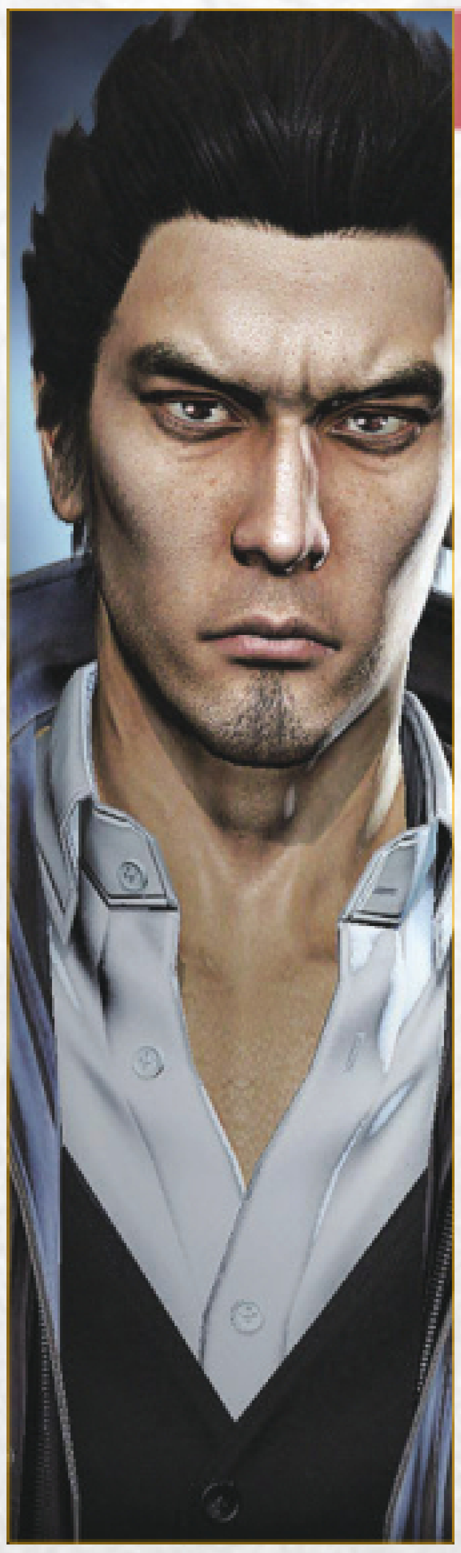
和系列其他作品不同，饮食除了能够回复 HP 和提供经验值以外，在本作中玩家还能通过饮食来暂时增加自己的能力，甚至提高自己的 HP 最大值。但玩家需要先从达也处学会能力“美食初学者”才行，具体可参考下文的“修行篇”部分。

## 角色成长

战斗胜利、饮食、完成支线故事都能获得经验值，经验值达到一定程度后角色变成提升等级和技能魂，通过花费技能魂就能强化角色能力和解锁新技能。每个角色的初始等级上限为 20，最大可达到 25，关于如何提升等级上限可参考下文的“修行篇”部分。

# 角色篇

本作的故事围绕着桐生一马、冴岛大河、秋山骏、泽村遥和品田辰雄五个角色发生。除了战斗风格不同以外，每个角色还有自己专属的支线故事和额外篇章。



## 桐生一马

作为系列的主角，桐生一马的角色能力是最“中规中矩”的一个，这里的“中规中矩”不是什么贬义词，实际上他是本作中上手难度最低，能力最强的角色之一。其特殊系统为“怒龙气魄”，在热血状态下按下 R2 既能发动。发动后攻击力会提高，攻击动作不会中断，其动作也会发生变化。在面对多个目标时，按下□键或者 × 键可以瞬移到敌人身边，无论是清理杂兵还是对付强敌都非常有效。

除了怒龙气魄，桐生一马还能通过修行学会很多有用的招数，例如反击用的“古牧流 闪身击”和“古牧流 打虎”。后者虽然看起来使用方法有点苛刻，但实际上玩家可以通过连点△来达成。这一招可以造成敌人硬直，并创造反击的时机。



桐生一马的额外篇章为出租车司机，任务分为主线的“恶魔杀手”和支线任务。支线任务种类分为载客、竞速、客户谈心几类。竞速和谈心就不多说了，重点介绍一下载客。载客和世嘉的另一个游戏《疯狂出租车》不一样，本作载客不仅需要快，还需要稳，稳健地驾驶能够提高顾客的满意度。具体规则和现实驾照考试非常类似，具体可参考下表。最后别忘了完成任务的金钱报酬需要前往超商里的 ATM 处领。

| 加分行动 | 减分行动 |
|---|---|
| 路口停车 | 紧急加速 |
| 转弯时打灯（方向键） | 紧急刹车 |
| 红灯停车 | 超红灯 |
| 安全驾驶20秒 | 没有在路口停车 |
| 回避行人 | 碰撞 |
| 提前抵达 | 转弯时没打灯 |
| 良好应对 | 不愉快的应对 |
| 一段时间不出错 | 逆行 |
| 不重置位置 | 重置位置 |






## 冴岛大河

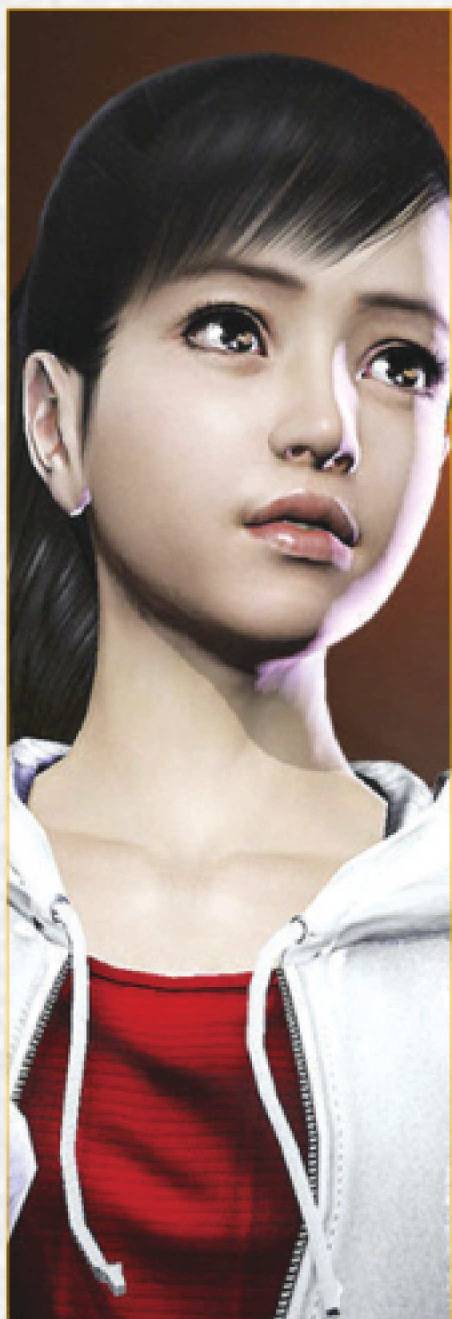
冴岛大河的攻击力和血量是所有角色中最高的，但相对应的动作就比较慢了。和其他角色不同，他可以提起摩托车这种其他角色拿不起来的重物来攻击敌人。除此以外，他在热血状态下还可以将敌人当成武器挥舞，对付大量敌人时会发挥奇效。另外他还能使用蓄力攻击，长按△键后可以将敌人打飞，如果中途撞到地面或者墙壁还会反弹起来，玩家可以趁机追击。

冴岛大河真正的强力之处是他可以通过修行来获得技能“金刚气魄”，这个技能允许玩家在热血状态下获得刚体效果。这就意味着只要玩家药够，就可以直接无脑用普通攻击击败游戏中 90% 的敌人。



冴岛大河的额外篇章为狩猎与杀戮，只能在聚落触发，聚落可以搭乘出租车前往。打猎的操作和一般战斗区别很大，不过操作很简单，只需要注意瞄准的时候玩家是不能移动的。在雪地活动 HP 会不断减少。玩家需要食用食物（需要提前携带）或者在猎人小屋处休息才能回复。猎人小屋需要使用修理小屋道具才能修理。





## 泽村遥

在故事设定中，从身体素质来看，泽村遥是个正常人级别的女高中生，她自然也不会像其他几个男性角色那样满大街跟人斗殴。泽村遥的“战斗”全都是音游，根据规则的不同，操作和胜负标准会有微妙的不同，但本质和大部分音乐节奏类游戏是一样的：按得准，然后连击越高越好。

在“热舞对战”中，玩家需要切换不同的轨道再按照屏幕指示按键，在一定时间内按键正确数更少的人会受到伤害，双方差距越大，受到的伤害就越大。热血槽满了之后可以发动“热舞热血”，效果从妨碍对手到回复应有尽有，玩家需要通过提升等级或者完成修炼和解锁技能，解锁技能后还需要在对战前的菜单中装备才能使用。另外在热舞对战故事的推进方法是玩家的街头斗舞胜利次数在一定次数以上，街头斗舞只能在苍天堀才能触发。




事务所工作则包罗了几乎所有迷你游戏，除了练习以外没什么好方法。值得一提的是握手会，握手会的部分中需要玩家按住□键一段时间满意度才会提高，握手事件太长粉丝会被拉走，除了不要握太久以外，利用 L1 用微笑可以拖延保镖前来拉人的时间。应答部分不需要关注文字内容，只需要根据颜色来按下相应的按键即可。微笑的机会建议用在身穿特殊服装的粉丝团身上，和他们握手可以快速地增加满意度。和桐生一马的额外篇章类似，工作后的收入需要前往 ATM 处领。




最后需要提的一点是，和其他角色通过发动热血动作来累积热血巅峰不同，泽村遥的“热血巅峰”只能通过在师父“YOKO”处化妆才能蓄满，不过本作中泽村遥的部分难度不高，实际用到的场合并不多。



## 秋山骏

秋山骏的故事和泽村遥息息相关，两个人的章节基本是合在一起的，因此秋山骏并没有属于自己的额外篇章。秋山骏是所有角色中 HP 最低的一个。但他的攻击动作是所有角色中最快的，在一对一的情况下可以用非常华丽的连续技来压制住敌人。面对后期防御频率高的敌人，则可用□□△△的快速连段来进行破防和追击。

其独特系统为空中强击，进入热血状态下按下△键即可将敌人打浮空，此时按下攻击键即可在空中对敌人进行连续攻击。打浮空的那一下本身伤害不俗，对倒下敌人的使用这一招并不会将敌人打浮空，但依旧能造成伤害。在时机适合的情况下，理论上玩家可以利用这招达成“无限连”





## 品田辰雄

品田辰雄的初始战斗能力很差，不过随着技能的不断解锁，这个角色的特点会慢慢显现出来了。特点在于种类繁多的热血动作，在空手的状态下，只要你热血槽够，你能在所有场合发动热血动作。在学会相应技能后，品田辰雄还能在几乎任何时候擒拿住敌人并发动投技。特殊投技“自创 流星擒抱”的解围能力非常强力，玩家还可以根据场景来选择相应的终结技。



另外品田辰雄在武器使用的造诣高于其他角色，他拥有很多独特的武器热血动作，另外他也是惟一一个拥有无限耐久度武器的角色，“使用武器压制敌人→涨满热血槽后→自创 流星擒抱”是个非常常用且有效的攻击套路。另外他不会把棒球棒作为武器使用。

作为前棒球手，品田辰雄的额外篇章自然也是和棒球有关。在“一打席的代价”中，品田辰雄有一套独特的成长系统，会随着玩家不断完成额外篇章中主线和支线获得成长。另外玩家还可以购买更好的棒球装备，相应装备需要推动主线才能解锁，解锁后可以在惠比寿屋处购买。

和系列的九宫格不同，品田辰雄的棒球打击需要根据球落点范围来调整按键，△/×/□/○分别对应上下左右四个方向，部分落点会对应不止一个打击方向，例如落点在左上，那么就同时对应左边和上边两个方向。根据按键时机和落点的不同，玩家的打击会出现四种结果。

| 结果 | 操作 |
|---|---|
| 安打 | 简单而言就是打中了球，而且方向正确，但击球时机并不是最好的（落点显示为红色） |
| 全垒打 | 方向正确而是时机完美（落点显示为黄色） |
| 界外球 | 方向错误或者落点不在击球范围内，但玩家在完美时机下击球 |
| MISS | 完全没打中 |

因为品田辰雄的战斗和额外篇章的成长系统是分开的，因此和其他角色不同，他有两名师父，分别是对应战斗的绫小路和棒球的五十岚。前者可以在地图右上的中部地方广场，而后者则在酒吧“FIRST SHOT”里。





2. 在便利店汇款后会触发第一场战斗，和以前不同的是，第一场战斗不再是教学而直接上阵，不过难度很低。

3. 老板请吃饭的部分不需要客气直接点最贵的菜“金华套餐”，菜越贵玩家获得的经验值更多。吃完后会触发另一场强制战斗，难度依旧不高。

4. 夜总会的剧情后会触发和山笠组成员的的强制战斗，战斗难度一下子提升了不少。敌人的回避率很高，而且会频繁使用投技限制住玩家，玩家一旦被抓就要连点 × 键逃脱。场景有不少武器可以利用，还有一个回复道具别忘了捡起。这场战斗的要点是专注攻击一个目标，只要解决其中一人便会触发 QTE，连点○键即可结束战斗。

5. 回家后会遇到系列老熟人之一的“古牧”一族，这回出场的是“古牧宗介”。这实际上是“怒龙气魄”的教学。热血状态下按下 R2 即可进入该状态，然后往古牧宗介打上一套即可结束教学。

6. 回家睡觉后，第一章结束。

# 流程篇

## 一周目通关要点（重要！）

在主线流程的绝大部分时间里，玩家都是不可以自由切换操作角色。直到最终部的最终章：实现梦想之后，玩家才能自由切换角色，另外全体角色的道具和金钱都会集合起来。惟一例外的是泽村遥，她在主线流程中的最后一次自由活动时间在最终部的第四章。

专门提及这一点的原因是，本作通关后会进入自由活动时间，玩家可以完成在主线流程中遗留下来的支线。但本作的二周目继承的是玩家的通关存档，因此如果玩家有打算挑战二周目最高难度的话，推荐在通关前就把除了泽村遥以外的四个战斗系角色练到最强状态，然后把武器装备什么都搞好。

另外在最终部补支线的时候，玩家必须注意的是，虽然角色可以在除了遥以外的角色中随意切换，但时间却只能切换两次，即黑夜（初始时间）→白天→黄昏（毕竟在故事设定中最终战发生在第二天黄昏）。游戏中有不少活动是时间限定的，例如部分饮食店会在白天和夜晚有不同的菜单，部分只能在特定时间才能上钩的生物等等。目标为一周目完美（不包括漫游模式）的玩家请务必注意这一点。

## 第一部 桐生一马

### 第一章 漂泊之地

#### 流程要点



1. 谢罪所需的礼物可以在“福屋”处购买，具体位置可以参考下图，购买任意口味的明太子即可。当然玩家也可以在其他商店购买其他礼物，根据礼物的不同，第二天收到的回礼也会不同，但都是一些消耗品而已，无须在意。

### 第二章 不速之客

#### 流程要点

1. 本章开始玩家就可以去触发支线故事了，本作所有的支线故事都没有时限，并且会以“？”的形式显示在地图上，玩家可以趁这个时候去完成一些支线故事以获得额外的经验值。

2. 回到出租车公司后会触发强制战斗，敌人虽然名叫“恶魔杀手”，但也就名号响亮一点而已，战斗的难度和杂兵战没什么区别。

3. 如果读者自己有驾照的话，接下来的部分应该非常得心应手。本作开出租车的部分和现实是一样的，除了基本的安全驾驶，诸如不超速和不碰撞以外，玩家还需要注意出租车必须走在正确的车道上，不要瞬间加速或者减速，转弯前要打方向灯和注意交通灯指示。比较容易出错的是斑马线，除了红灯时必须停在斑马线前外，在没有交通灯的情况下，遇到斑马线或者十字路口（丁字路口），玩家都需要先停车，等到路况安全后再继续驾驶。

4. 赛车部分就没什么好说了，惟一需要注意的是在过最后一个弯道时会出现教学，此时玩家必须按照教程操作按△发动飚速热血，要不然速度会跟不上对手。

5. 回到公司后正式解锁出租车委托。再次出车后（只是剧情，没有驾驶部分），玩家就可以通过去找达也来食用料理从而强化能力了。

6. 再次和前台对话前请做好准备，接下来会有一场恶战。



## BOSS：森永、相泽

虽然人不同了，但这场战斗与第一章和山笠组成员的战斗有点类似。森永的攻击速度快，但都可以直接用防御直接防住，相泽的动作慢，但攻击会有破防效果，而且会抓住玩家。

建议玩家先攻击相泽，利用场景道具攻击是个不错的选择。这场战斗中敌人的防御积极性很低主动出击会有奇效，玩家只要小心不要被围攻就可以了。当其中一人的HP降到只剩一点时会触发QTE，连点〇键可以直接解决残血的一人，剩下的那个敌人自然也不是四代目的对手。

7.BOSS战结束后又可以开始自由行动，有不少支线故事也解锁了，玩家可以去赚点经验值。往北走一段距离会有一个支线故事“重要的是嚼劲”，支线不重要，重点是面摊前有一个NPC，和他对话后会触发“俯瞰地点”的支线。

8. 回家睡觉后，第二章结束。




## 第三章 暗地策划的计谋

### 流程要点

1. 去送完客人后就可以回家了。回家后会触发剧情，剧情过后直接睡觉。第二天出门会触发事件，并开启“天启”系统。之后的跟踪部分即便失败也没有关系，倒不如说失败才是正确的选择。

2. 因为接下来会有一场战斗，进入奥利维亚前请先做好准备。进入后会触发剧情和一场渡濑组成员的强制战斗，战斗本身只是杂兵战，难度并不高。之后会再次见到森永和相泽，做好一切准备后就可以触发剧情，接下来玩家的目的地是山笠组总部。

3. 进入二楼后触发战斗，一路杀到三楼后触发剧情。剧情过后便是BOSS战了。

## BOSS：八幡

八幡的反击很强，如果玩家贸然出击的话会被打得很惨。但如果换一个思路，玩家采用反击的话反而可以克制他。利用垫步回避他的攻击（显示为红色）后反击，如果击中的话则继续攻击直到他开始回避，如果被防住的话就直接抓住BOSS并使用投技。场景里虽然虽然有很多物品，但笔者并不推荐使用。BOSS的HP只剩一点时会触发QTE，看准时机按下□键即可结束战斗。



4. 之后玩家需要从三楼杀回一楼，在三楼的不倒翁处和二楼的木笠处发动“极”可以一次性消灭大量敌人。消灭所有一层的敌人后会出现一个小BOSS，这里的敌人数量很多，除了小心不要被围攻以外，玩家需要优先解决掉携带武器的敌人。全灭敌人后获得钥匙，之后就可以从正门离开了。



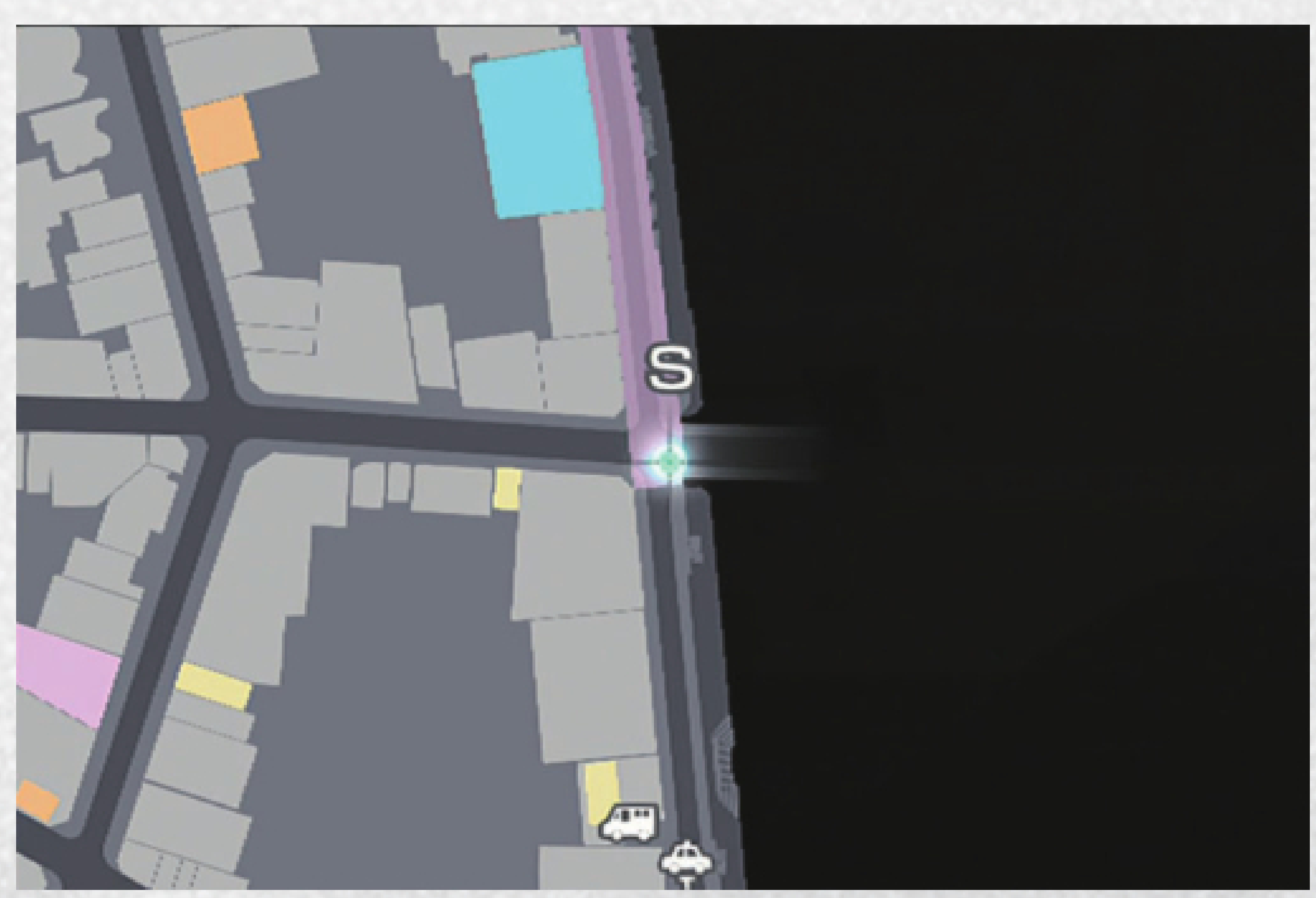
## 第四章 男子汉的目标

### 流程要点

1. 在自己的附近会有一个“！”点，靠近后会触发强制战斗。之后玩家就可以在上山处修理和改造武器了。

2. 八幡组的人身穿红色运动服，相当好认。他们的具体位置可以参考下图，需要找到三次，找到后都会触发一场强制战斗。








3. 追逐战没什么好说的，难度很低，破坏路上的啤酒箱然后用啤酒瓶扔向对手可以提高效率。

4. 前往秘密基地前请做好准备。在解决掉前两波敌人后，玩家会遇到小 BOSS 冈田。完成 QTE 后会将两个杂兵解决掉，剩下就是与冈田的单挑了。冈田的攻击不可防御，而且有刚体，玩家的攻击中断不了其动作。采用先回避再反击或者投技都是个不错的选择，另外在前两场战斗中可以先累积一些热血槽，这样开战后就可以迅速削减敌人的 HP。



5. 灭火的方法是手持灭火筒然后按△键。之后要小心手持喷火器的敌人，喷火器本身能够对玩家造成不小的伤害。继续前进后会遭遇第二个小 BOSS，这次他手持的武器是长管。和之前的冈田类似，但他的动作更快，攻击却依然能够破防，笔者建议用武器速战速决。

6. 在尽头会触发和八幡的 BOSS 战，话虽如此，玩家只需要按对 QTE 就能秒杀对手。

7. 回到出租车公司后再次整理装备，准备好后就可以去触发第一部的最终战了。笔者建议带上足够的武器和回复药，后者需要带多一些，特别是能够补充热血槽的。



8. 港口的以一敌众看似很爽快，敌人的血量很低，但由于敌人数量实在是太多了，玩家很容易会被围攻，倒地后很容易会被直接打到不能起身。使用范围攻击，诸如投技或者武器攻击可以相对轻松一些。场景有很多武器可以使用，但请利用走位引开敌人后再去捡。

随着敌人数量的减少，会依次出现三个小 BOSS。其中威胁最大的是第一个，也就是拿着霰弹枪的铃木。他的霰弹枪射程远，不会打中友军，而且还能在万军之中直取玩家，玩家一旦被击中就会立即倒地。不过他的血量很低，笔者的建议是直接拿出武器，喝药，然后直接用热血攻击快速解决掉他。剩下的两波小 BOSS 就简单多了，说白了就是血厚一点的杂兵而已。

9. 战斗结束后是一段很长的剧情，剧情过后第一部结束，玩家操作的角色换成了冴岛大河。




# 第二部 冴岛大河

## 第一章 边境之地

### 流程要点

1. 剧情结束后就是一场强制战斗，玩家可以趁机熟悉一下冴岛大河的操作。

2. 第一章的长度很短，建议玩家将本章的两个支线故事也顺便完成赚点经验值。具体触发地点位于地图左上角的公园旁边。

3. 做好准备后就可以前往打击练习中心了，对真岛组成员的战斗难度不高，活用教学提到的操作，利用倒下的敌人进行范围攻击可以快速击倒大群的敌人。

4. 入狱后，和操场的日村对话后再依次和大岛以及小马对话。剧情过后玩家会来到脑内月见野，由于是脑内世界，消费项目全部挑最贵的就行，还能赚点经验值。这部分实际上是夜店部分的教学，玩家只需要跟着教学操作就行了。

之后的卡啦 OK 和吃饭也是一样，吃饭的餐厅只能从三间中挑一间。吃完东西后还会有一场强制战斗。



5. 和坐在角落的日村等人对话后，玩家需要和场景中的 NPC 对话来获得情报，最后需要和看板旁的 NPC 对话，之后回仓库触发剧情。

6. 依旧是找 NPC 对话，之前部分 NPC 的对话会发生变化。对话完毕后日村会过来找冴岛。之后再找坐在椅子上的老头对话。偷东西和送东西的操作都是 QTE，送东西的时候需要按着 R1 键走过去。

7. 追逐战的部分只需要撑一段时间即可，被追上的话需要连续按键来逃脱。和老人对话后便是 BOSS 战。

### BOSS：钉原

钉原的动作非常敏捷，会频繁回避玩家的攻击。先将两个杂兵解决，之后再专心对付 BOSS。这里不推荐使用△键的蓄力攻击，利用轻攻击和投技攻击 BOSS 比较好。BOSS 的血量很低，注意回避然后看准机会回击，很快就能结束战斗。




## 第二章 决心之路

### 流程要点

1. 重返脑内月见野，从酒吧出来后，路过十字路口时会出现 QTE，完成操作即可躲过来车，在小巷深处会触发战斗。

2. 玩家接下来要对付数量众多的敌人，不过和桐生一马那次不同，冴岛大河有不少可以快速对付大量敌人的招数。抓住倒下的敌人再按□键，或者利用投技让敌人浮空后再按○键可以快速解决周围的敌人。NPC 本身也非常强力，因此战斗的难度不高。

3. 解决两波敌人后会再次遇到钉原，和上次相比他增加了一招会破防的终结技，HP 也更多一些，但战斗要点基本和上次一样。针对 BOSS 回避能力强的特点，玩家利用投技进行输出是个不错的选择。



4. 雪地的逃脱部分，其要点在于“稳”而不是“快”，撞在场景上所受到的伤害远比来自敌人的高得多。玩家也不需要管敌人，敌人会自己撞上障碍死掉，不需要玩家出手。看到倒下的树时按下○，在最后阶段需要按住 R2 加速。

### BOSS：巨熊

BOSS 的体型虽大，但攻击判定实际上只有头部，玩家不得不和它正面战斗。BOSS 的攻击大开大合，回避后反击可以有效削减 BOSS 的血量。BOSS 的 HP 下降到一半后会触发 QTE，之后会增加一招投技，一旦中招就必须连续按键摆脱，要不然会受到巨大伤害。BOSS 的 HP 归零后会再次触发 QTE，按照屏幕提示完成操作就能击退巨熊。



## 第三章 冻结的咆哮

### 流程要点

1. 在聚落里和 NPC 对话，在得知奥寺的过去后玩家需要去寻找“食物”。食物在南面的屋子前，和仁科太太对话即可获得食物，之后回去找樱井对话就可以进入山内了。山内探索的路线只有一条，走到尽头触发事件。

2. 接下来玩家还需要一把枪才能打猎，和樱井对话后回去仁科家触发事件，事件过后再回去找樱井，打猎装备就算是凑齐了。

3. 第一次打猎算是教程，按照屏幕指示操作即可。设陷阱的部分不需要像剧情所说的那样观察脚印，可以放置陷阱的地方会被光柱标出，非常显眼。布置四个陷阱后走远一点猎物就会上钩，布置好的陷阱会显示为橙色，而捕捉到猎物后会显示为蓝色，玩家可以通过这个来辨认陷阱状况。

4. 陷阱的教学结束后玩家会再次遭遇山风，只需要拿枪对着它头部来几枪意思一下就可以了，和它的决战还早着呢。

5. 触发任务“白色黑暗”后，玩家可以选择先去完成任务，这个系列的任务和桐生一马的出租车系列任务类似。玩家也可以先放着不管，离开聚落前往月见野继续主线剧情。白色黑暗本身难度不高，跟着脚印就能找到遇难者，之后随便给他一点食物就可以完成任务。



## 第四章 有勇无谋的战斗

### 流程要点

1. 解锁秘密基地后就可以自由行动了，玩家可以趁机去完成点支线故事赚点经验值。

2. 和酒保对话后离开酒吧时会被 NPC 叫住，玩家可以选择在桌球上赢他或者交付五万块。嫌麻烦的玩家可以选择后者，选择前者的话只要记住桌球规则就行，推荐打第一个规则，玩家只需要依次把九个球打进洞里就行，NPC 的技术很差，玩家要赢实际上并不难。

3. 所谓的“拱廊街”实际上是北小路，在西面的街道上就能找到目标 NPC。他所问的问题答案是“71”，可以从同一街道上的另一个 NPC 处得知答案。



4. 玩家要找的电话亭位于当前位置东北面，“饺子的王将”前面，具体位置可参考下图。

5. 在彩票点依次选择“给我杠龟彩券”、“要散号的……”、“7 张”。之后回到酒吧就可以进入博弈场了。进入博弈场后还有一场强制战斗。

6. 新的支线故事会在此时出现，有需要的玩家可以先去清一清支线。

7. 第二天前往会场“踩点”的时候能在问号点触发并完成支线故事“雪上格斗技”，之后玩家就可以来这里游玩雪仗小游戏了。如果玩家之前的支线故事都完成了的话，此时应该已经完成了汐岛大河的全部 15 个支线故事，别忘了去拿奖励。领奖励的地点位于司大街西面的“Seicomart”。

8. 出发前请做好万全的准备，再次回到藏身处和小马对话继续剧情。强制战斗获胜后往南面走，换上随便一件衣服后继续前进。在小巷里会触发第二场强制战斗，解决第一批敌人后会出现一个小 BOSS，小 BOSS 的连续攻击非常快速，被围攻很容易会被打到不能还手，需要小心应付。小巷里有很多诸如自行车、圣诞树这样的双手武器，捡起来可以快速且大范围地给敌人造成大量伤害。



9. 和小马汇合后会触发第一场小 BOSS 战，不过小 BOSS 本身不强，而且有小马助阵，战斗的难度并不高。

10. 触发剧情后进入追逐战，玩家只需要追着神秘男子就可以了，不需要花心思攻击他，到达尽头后就会自动触发剧情，追逐战结束。

### BOSS：神秘男子

战斗开始后不久 BOSS 会进入爆气状态，之后他的所有攻击，即便玩家防下来都依旧会掉血。主动出手的话 BOSS 大几率会直接躲开然后击晕玩家，而玩家一味防御的话就会被其不能防御的投技直接放倒。除此以外 BOSS 就没什么特别之处了，回避后反击的战术依然有效。随着 HP 的下降，BOSS 的回避频率会提高，但对付方法不变。BOSS 的 HP 只剩一点时会触发 QTE，这时候就可以给他最后一击了。



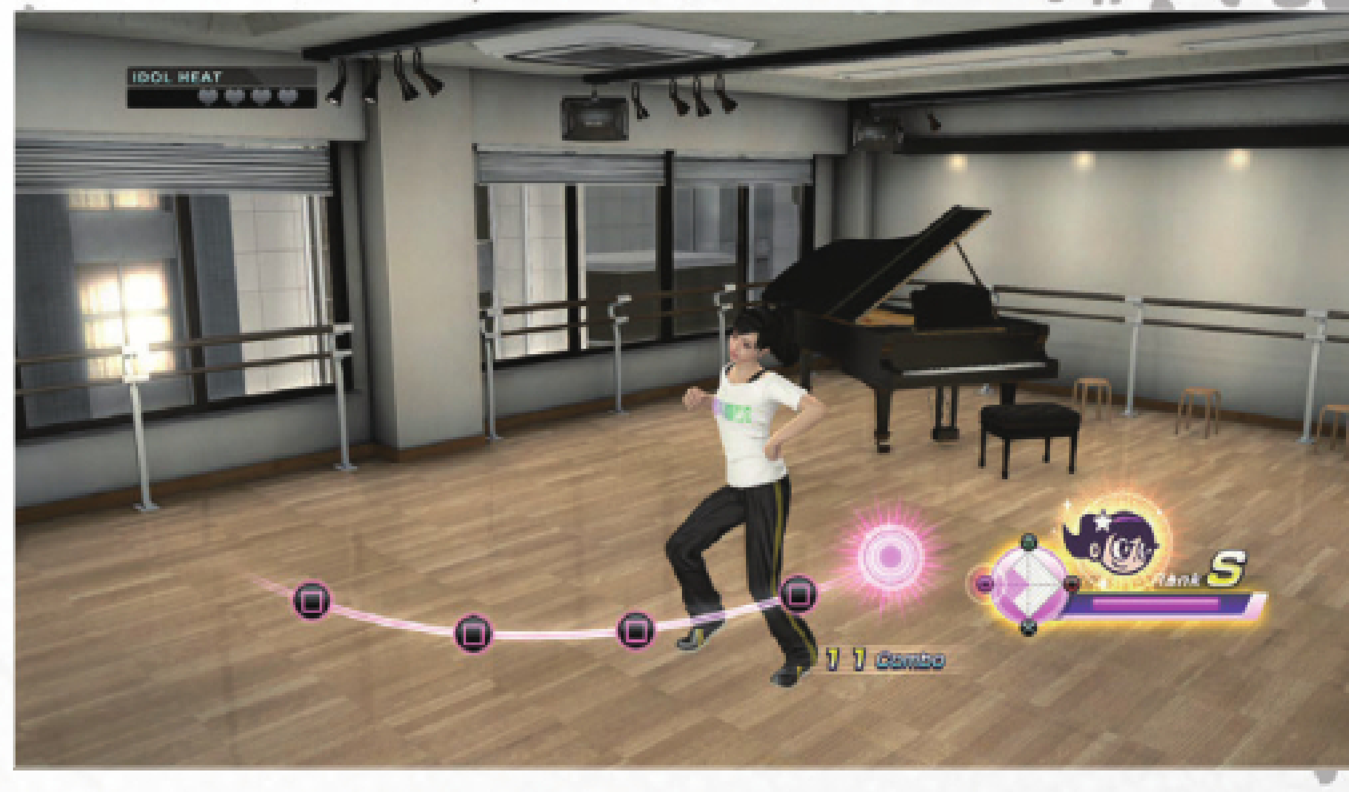

# 第三部 泽村遥/秋山骏

## 第一章 梦想的背后

### 流程要点

1. 泽村遥的“战斗”部分和一般的音游非常类似，说白了就是看准节奏然后按键。连击越高，就容易获得高分，能力也容易得到提升。也正因为如此，遥的成长系统和其他四个角色不太一样。

2. 教学部分之后便是实战，玩家需要同时达成三个目标，不过作为第一次实战，难度很低。在保持连击的情况下，第二个和第三个目标很容易达成，第一个需要玩家看准时机按键才能获得 GREAT 的评价。



3. 回家睡觉第二天出门会触发“热舞对战”系列任务。具体玩法和之前的教学有点不同，玩家需要切换不同的轨道再按照屏幕指示按键，在一定时间内按键正确数更少的人会受到伤害，双方差距越大，受到的伤害就越大。热血槽满了之后可以发动“热舞热血”，效果从妨碍对手到回复应有尽有，不过此时的玩家只有“疗愈之风”一招。

4. 回到事务所后等待玩家的就是偶像工作了。握手会的部分建议将微笑（L1）的机会用在身穿特殊服装的粉丝团身上，和他们握手可以快速地增加满意度。

5. 在触发公主选秀赛之前，玩家可以去完成一些偶像工作来提升自己和事务所的等级，做好准备后再出发。

6. 第一回合的公主选秀赛前会触发“热血巅峰”，说白了就是必杀技。和其他角色不同的是，遥的必杀槽必须要找化妆师 YOKO 才能累积。，她同时也是遥章节中的师父。第一回合的比赛难度并不高，玩家应该可以轻松应付。




7. 触发寻找克里斯汀的事件后，寻找随意两间酒吧后会触发“热舞对战”。和教学不同，这次对手是认真的，如果之前玩家没有触发过其他街头热舞战的话，这也是玩家在本作中的第一次热舞对战实战。

8. 剧情过后就可以前往电视台了，益智问答节目顺序为 ×××○×○××○×，答对题目的多少只会影响经验值而已，不需要过于在意。剧情后回家就可以结束这一章了。

## 第二章 被寄托的心意

### 流程要点

1. 第三部前篇的支线故事可以触发了，玩家可以先去赚点经验值。

2. 在克里斯汀处练舞的曲子换了，按键频率高了不少，玩家需要注意一下。之后的市民活动倒是还是第一首歌，对于玩家来说应该非常简单。

3. 逛街部分随意就行了之后回家睡觉，第二天触发事件，泽村遥的章节暂时告一段落。




## 第三章 接近

### 流程要点

1. 玩家扮演的角色暂时换成了秋山骏，剧情过后立即就是一场战斗，难度属于练手级别，玩家可以趁机熟悉一下秋山骏的操作。

2. 来到事务所后触发剧情，在天台调查完后操作角色会换回遥，之后玩家就可以在基地处切换操作的角色了。回家睡觉后操作角色会再一次换回秋山骏。

3. 玩家会和西乡重逢，他同时也是秋山骏章节中的师父。在教学战斗中玩家需要先按下△键让对手浮空后再攻击，从而达成空中强击的要求。之后会触发大量的支线故事，在靠近遥之前不妨先完成一些提升一下等级，因为接下来是 BOSS 战二连。

### BOSS：荻田冠

如果是“《如龙》系列”老玩家的话，应该对这 BOSS 的动作非常熟悉，毕竟这是直接从《如龙 0》的真岛吾朗搬过来的。BOSS 的动作很快且难以捉摸，推荐的打法是主动攻击，如果 BOSS 防御的话就接投技，BOSS 对于投技的耐性很弱，倒地后接一脚可以有效地增加热血槽，热血槽满了之后就可以使用刚才学到的空中强击了。如果攻击被回避的话就准备立即回避 BOSS 接下来的反击了。



### BOSS：神秘男子

BOSS 很明显没有出全力，他的回避和防御欲望都很低，只要玩家的攻击不停下，基本他是打不还手的。中途 BOSS 会发动反击并直接击晕玩家，不过威胁不大。BOSS 的 HP 在 50% 以及 25% 左右时会分别发动两次 QTE，其中第二次 QTE 操作成功的话就能直接结束战斗。



## 第四章 遥不可及的梦想

### 流程要点

1. 角色再次换回遥，不过此时秋山骏章节新的支线故事也已经开启，有兴趣的玩家可以先去完成支线故事。

2. 在开始公主选秀赛的第二回合前，玩家最好先强化好遥的状态，并先去 YAKO 处累积“热血巅峰”。这次对手拥有三次强化机会，玩家在很长一段时间内都很难和对手的分数拉开明显的差距，此时保持精准度就非常重要了。

3. 比赛结束后回到事务所，操作角色再一次变回秋山骏。到达酒吧后会遇到达也，达也相关的支线也会开启。

4. 离开酒吧后逛一会后收到短信，来到停车场后会触发强制战斗。之后操作角色会再一次换回遥，再次回到酒吧后触发剧情。

5. 第二天操作角色换成了秋山骏，乘坐出租车前往大阪演义公司之后操作角色会再次换回遥。接下来便是遥的最终战，玩家请做好万全准备，最好提升一下能力并去 YAKO 处累积“热血巅峰”。

6. 决战表演的便是刚才练习使用的曲目，对手能力和上次相比没多大的提升，如果在此期间玩家有提升过自己能力，并且活用“热血巅峰”的话，轻松战胜她们应该不在话下。




7. 角色切换回秋山骏后，回到秘密基地后会再次遇到第三章刚开始遇到的近江联盟小混混，这次他的 HP 更长了，而且还带了很多手下。不过手下的 HP 很短，他本人的实力则依然是杂兵级别，因此战斗难度依旧很低。前往逢坂兴业前请做好准备，接下来是一连串的杂兵战。

8. 解决前两个敌人后，第一个大型场景的敌人数量很多，如果玩家有学会“三角跳跃的精髓”的话，这里可以同时对三个敌人造成伤害，玩家还可以利用场景中的吸铁起重机来解决敌人，靠近后按△键就可以了。

之后的战斗大同小异，每消灭一批敌人在转弯的地方都会遇到一次 QTE 操作，小心别被暗算了。另外这里的敌人数量很多，虽然质量不高，但由于秋山的血量不高，玩家还是需要尽量避免被围攻。

9. 在焚化炉旁会发现荻田冠，对话过后解决出现的敌人。进入事务所后先前往二楼，这里会遇到一个手持撬棍的小 BOSS。先解决杂兵再解



决 BOSS，秋山骏的压制能力能很好地克制这种小 BOSS。担心被围攻的玩家可以进门后看准时机发动“三角跳跃的精髓”来减少敌人的数量。拿到钥匙后就可以回到一楼了，解决一批敌人后进入仓库，遇到金井后还有一场杂兵战。这次敌人数量多，而且 HP 也不低，玩家小心不要被围攻。

10. 前往新大阪站前请做好准备，接下来是第三部的最终战。

### BOSS：金井

和上次相比，金井明显拿出真本领了。抛开杂兵不提，金井的最大特征是玩家只能防下第一下攻击，接下来的攻击就只能回避。另外和上次一样，BOSS 会在被连续攻击后强制击晕玩家。一种比较推荐的打法是利用杂兵累积热血槽，然后发动“三角跳跃的精髓”。即便不是直击 BOSS，也有很大概率会波及到 BOSS。

BOSS 本身的 HP 不多，随着 HP 的减少，BOSS 会发动数次 QTE。解决第一批敌人后，在 BOSS 血量还剩 50% 的左右，第二批敌人会出现。解决第二批敌人后会再次触发 QTE，这次是“致胜机会”，接下来只要完成 QTE 就能立即结束战斗。




# 第四部 品田辰雄

## 第一章 舍弃荣耀

### 流程要点

1. 第四部的操作角色换成了落魄棒球手品田辰雄。进入久保田保全后会触发强制战斗，品田辰雄的特点在于热血状态下的特殊投技“自创 流星擒抱”，操作方法是在热血状态下按两次△键。作为教学关，这次的强制战斗还是有点难度的，利用场景的道具来战斗能让难度降低一些。




2. 交稿后前往打击练习中心的路上会接到编辑部的来电，回答“太桃 Club”和“美琉珈”。另外还有一场教学战斗，战斗胜利后会获得耐久无限的“坚固的铁管”。



3. 品田的棒球击打小游戏和系列以往都有所不同，但要点基本是一样的，中心圈变黄色后按键即可打出全垒打。另外品田的特殊支线也是和棒球击打有关，还有一套与其相关的额外成长和装备系统。

4. 前往任务地点后触发剧情，之后玩家需要打败野田。野田的实力不强，其所有攻击都能被直接防下（但最后一下会被破防）。对付他最简单的方法就是利用场景中的道具，这也是品田最擅长的战斗方式之一。

5. 回家路上会遇到我们的老熟人达也，支线内容是一样的，这里就不阐述了。

## 第二章 向过去挑战

### 流程要点

1. 第一次棒球对决难度不高，和教学不同，对手投出的球是会改变轨道的曲球，球投出后玩家需要按照轨道改变自己的打击点。对决胜利后会出现第四部的师父“五十岚教练”，玩家可以在他那里接受试炼来学会棒球击打技能，玩家能在酒吧 FIRST SHOT 找到他。

2. 从中心出来后，玩家就可以去触发品田的支线故事了，有需要的玩家可以趁机去提升一下自己的等级。

3. 在大屏幕看完新闻报道后玩家的 HP 会扣掉一半，之后回去“太桃 Club”触发事件。从编辑部回家的途中会遇到“绫小路”，他是品田的武器师父，技能都是和武器使用相关。

4. 第二天玩家需要去找宇野先生，他在位于北边的“新乳社员”那里，接着他会前往“大纳言”。在见识了高杉的“秘密才能”后就可以回去针灸院找宇野了。路上会被暗算两次，从针灸院出来还会遭遇一次，玩家需要按 QTE 躲开。

5. 从烤肉店回来，再次前往针灸院会触发事件，之后的追逐战中玩家只要紧追目标到目的地即可，追逐战结束后便是 BOSS 战了。

### BOSS：酒井

BOSS 的攻击力不高，虽然会回避玩家的攻击，但频率不高。和之前的 BOSS 战类似，一旦敌人回避就准备防御，反之如果敌人防住攻击的话就使用投技。利用“坚固的铁管”压制 BOSS，涨满热血槽后就立即利用“自创流星擒抱”发动后续攻击。提前学会“抽噎的精髓”可以创造更多攻击的机会。



## 第三章 真相的代价

### 流程要点

1. 出发前往仓库前请先做好万全的准备，接下来的战斗非常漫长。第一场强制战斗结束后，追逐战开始，只不过这次被追的是玩家。需要注意的是，屏幕下方会提示玩家按键，但实际上时机是错误的，玩家只需要到路障前按一下□键即可撞烂路障。

2. 光从强度来说，久保田就是一个强化版杂兵而已。如果玩家有提前学会“自创 二段闪避”的话，基本上可以躲开所有久保田的攻击。战术依旧可以采用上一章的“武器压制BOSS→涨满热血槽后→自创 流星擒抱”，这次还有NPC助阵，战斗就更轻松了。



3. 在追击久保田的过程中，玩家会遭遇数次QTE和杂兵战。前者没什么好说的，前两次久保田逃走，玩家追击的过程中固定会触发一次。后者玩家可以使用地面上的武器来辅助战斗，其中拿枪的敌人必须优先解决。

久保田一共会逃走三次，每次除了在场的敌人数量变多以外，久保田本人的攻击手段实际上没有任何变化。最后一次他就只能孤身一人迎战了，对付方法依旧和前三次一样。

### BOSS：真锅

由于BOSS手持利器，因此玩家不能空手防御他的普通攻击。笔者的建议依旧是拿出武器应战，涨满热血槽后再利用投技输出。BOSS的防御频率不高，利用铁管可以压制住BOSS。不过注意不要贪刀，这个BOSS的攻击伤害很高，被打一套还是很疼的。



## 第四章 花道无常

### 流程要点

1. 玩家需要闲逛一会再回家才能触发剧情，在回家前请做好准备，接下来是一场BOSS战。

### BOSS：口罩男

BOSS在HP在下降25%后会进入蓝色斗气的状态，该状态下的攻击能够让玩家的防御失衡。如果有提前解锁技能“重新防御”的话，再次按下R1键可以防下BOSS接下来的攻击。另外BOSS还会使出防御无效的强力攻击，其前摇动作非常明显，只要不贪刀并立即采取回避就能躲开。不过这招有时候会在玩家压制BOSS的时候使出，防不胜防。

HP只剩一半的时候，BOSS会追加一招反击技，使出这招的时候BOSS会举起双手挡在自己面前，并且一动不动，玩家一旦出手就会立即被投技击中。应对的策略也很简单，玩家也跟着一动不动就可以了。

除此以外BOSS就没什么特别需要注意的了，投技依然适用。由于BOSS经常会回避掉玩家的起手攻击，玩家可以按一次□键，使出轻攻击骗出BOSS使出回避然后再出手。如果BOSS采取防御，就顺势使用投技继续进攻。



2. 做好准备后和口罩男对话就会触发最终战。最终战实际上就是杂兵战，难度很低，对于现在的玩家来说已经不是什么问题了。在剧情的最后，投出最后一球时会有QTE操作，完成后第四部就算是告一段落了。



# 最终部

## 第一章 传说再临

### 流程要点

1. 玩家操作的角色变回桐生一马，场景也回到了神室町。进入第三公园附近的巷子后会触发和马场的BOSS战。

### BOSS：马场

要点和上次是一样的，热血槽满了的话，发动怒龙气魄（R2键）的输出会比一般的热血招数要高，不过由于普通攻击会被防下，笔者推荐发动

投技来进行输出。和上次不同的是，马场这次 HP 下降后并不会爆气，因此对付起来更轻松了。



2. 回到新塞蕾娜后触发剧情，操作角色变成冴岛大河。进入赛之河源后触发剧情，来到斗技场后会触发和相泽的 BOSS 战。话虽如此相泽就是个血厚一点的杂兵而已，玩家非常轻松就可以获胜。获胜后第一章结束。

## 第二章 被封印的过去

### 流程要点

1. 玩家的操作角色变成秋山骏。回到总店后触发剧情，之后玩家可以在总店处进行角色切换，话虽如此，现在玩家只能在秋山骏和品田辰雄间切换。除了神室町以外，角色可以通过搭乘出租车回到自己对应的城市。如果玩家之前有什么支线遗漏或者想强化自己的话，可以趁这个时候完成。

2. 买好酒后就可以前往宾馆街了，街友的位置可以参考下图，对话后闲逛一会就会收到回电。来到 MEB 前会触发战斗，战斗胜利后第二章结束。



## 第三章 幸存者

### 流程要点

1. 第三章开始后可以选择主角，和上一章类似，玩家可以切换主角，这次可供切换的角色是桐生一马和冴岛大河。进入神室町 Hills 之前请做好准备，同样可在两个主角间切换，但进入战斗后就不能自由切换了。

2. 这里的敌人很多，但血量不高。能够提着敌人到处甩的冴岛大河对付他们自然不在话下，桐生一马可以利用怒龙气魄快速清理敌人。

3. 进入神室町 Hills 建筑内部，消灭第一层的敌人后会触发 QTE，结束后就可以从扶手梯处前往二层继续消灭敌人了。来到三层后会再次遭遇大量敌人，除了老战术以外，玩家还可以通过在边缘抓住敌人再发动“极”就能将其直接秒杀。中途还会遇到一个小 BOSS：村田，不过也只是个强化版杂兵而已，利用投技可以非常轻松地解决他。



4. 来到最顶层后，玩家会遇到小 BOSS：东出。将其 HP 削减到一定程度后 BOSS 会逃走，跟上后他会和另一个小 BOSS：藤川一起围攻玩家。战斗一开始玩家会被围攻，滕川的移动速度很快，看准时机使用场景中的武器，例如沙发，来进行范围攻击解决杂兵和东出，剩下和滕川的一对一就简单多了。战斗胜利后来到尽头的房间触发 BOSS 战。

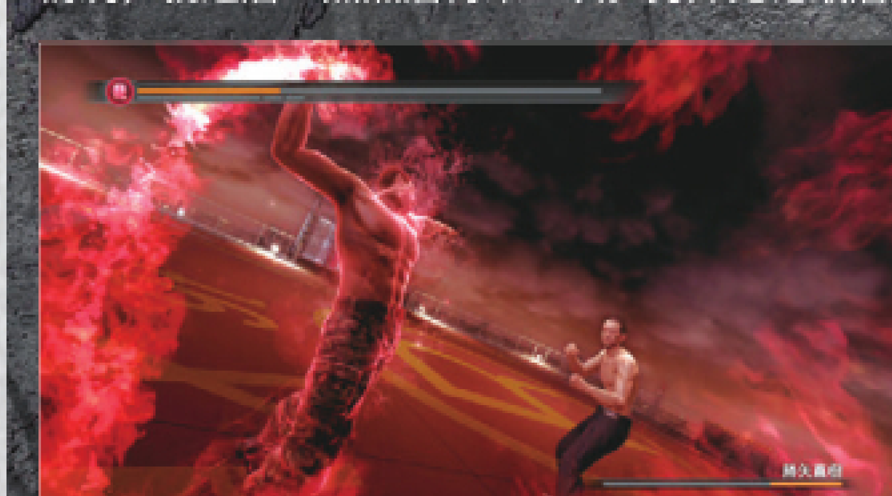
### BOSS：渡濑胜

BOSS 会在第一条血条打空后爆气，进入爆气状态的 BOSS 非常简单粗暴，玩家无法防御且无法中断他的高威力连续攻击。推荐的打法是利用轻攻击磨 BOSS 的血，打三下后无论是否命中都立即采取回避动作。热血槽满了之后就直接爆怒龙气魄利用投技对 BOSS 进行输出，由于 BOSS 只是刚体而不是无敌，胆子大的玩家可以直接和 BOSS 换血，硬着头皮直接攻击 BOSS。另外一个比较轻松的打法是利用奔跑 +△键的冲刺攻击来对付 BOSS，BOSS 很大几率会被命中然后原地攻击一下，玩家就可以趁机跑远然后如法炮制。



### BOSS：胜矢直树

接下来玩家操作的角色是冴岛大河。和渡濑胜一样，胜矢直树会在第一条 HP 扣光后进入爆气状态。虽然招数不同，但胜矢直树的耍赖形式和渡濑胜是一样的，那就是无法防御且无法中断的高威力连续攻击。不同的是冴岛大河的投技对于 BOSS 是有效的，如果出现 BOSS 瞬间挣脱投技的情况，就退后一点然后再来一次。另外无论最后成功与否，投技本身可以中断 BOSS 的攻击，建议积极使用。另外轻攻击磨血的战术依然奏效。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

### BOSS：桐生一马/冴岛大河

根据玩家选择的角色不同，玩家需要面对的 BOSS 会变成没有选上的另一个。BOSS 的 HP 不多，而且蓄力攻击的前摇动作非常大，玩家可以轻松躲开。平时利用轻攻击磨血，热血槽的话就用热血攻击进行输出。值得注意的是，对手也是会使用热血攻击的，倒地时务必要快速起来，要不然很容易会被后续攻击造成巨大伤害。




## 第四章 羁绊的十字路口

### 流程要点

很短的一章。和马场对话后会触发遥最后的支线任务，这同时也是遥在主线流程中最后的自由活动机会。一切准备完毕后就可以回去事务所和山浦对话并触发剧情了。第四章就算是告一段落了。

## 最终章 实现梦想之后

### 流程要点

1. 四个主角合流后，道具箱和金钱也会合流。此时也是玩家主线流程中最后一次自由行动机会。玩家需要做好万全的准备，特别是桐生一马，他的战斗难度是最高的，身上要带满回复药以防万一。准备完毕后，和秋山骏对话即可进入最终战。



2. 第一场战斗玩家要从桐生和秋山中选择一人操作。敌人的数量很多但 HP 很低，玩家自己也不是孤军奋战，因此难度不高。全灭敌人后金井会出现，和上次相比毫无长进，对于现在的玩家来说应该非常轻松。



3. 第二场战斗玩家要从品田和冴岛中选择一人操作。下水道的战斗只要小心不要被围攻就可以了，如果选择冴岛大河的话应该不会有这方面的烦恼。中途会遇到小 BOSS 小平野，其 HP 下降一半后会触发 QTE，完成操作后可以对其造成伤害。两人分开后触发剧情，接下来依次是冴岛大河和品田辰雄的最终 BOSS 战。




### BOSS：真岛

真岛的小刀攻击是不能防御的，但由于他很喜欢打出连段，因此只要玩家一个滑步躲开，接下来他就会任玩家鱼肉。玩家需要注意的是时不时出现的 QTE 操作，留给玩家反应的时间都非常短。

HP 只剩一条时真岛会召唤出影分身，分身的攻击力和模式都和本体一样，但玩家只需要攻击一次就能消除分身。全部分身都打掉后真岛的回避会提高，最佳的反击时机是当 BOSS 跳起来用刀刺地，或者原地大笑的时候。HP 只剩一点时会再次触发 QTE，此时也是最后的“致胜时机”。




### BOSS：马场

这已经是玩家第三次对阵马场了，BOSS 依旧是那几招。BOSS 对于武器的防御频率很低，玩家利用默认的无限耐久铁棍能很好地压制住 BOSS，建议在 BOSS 打完一套后再靠近攻击。BOSS 在连续攻击后很大几率会接一招冲拳，出招会慢一些，玩家如果在 BOSS 打完一套就傻乎乎上前就会吃一拳。另外 BOSS 会原地滑步回避玩家的攻击，此时立即防御就可以挡下接下来的反击。反击的时机除了在 BOSS 打完一套以外，还可以在他使出前踢后出手，这一招会接在下三路的扫腿之后，非常明显。

QTE 会在第一条 HP 打完和第二条 HP 快打完时触发，致胜时机则会在 BOSS 的 HP 还剩一点时触发。笔者建议这场战斗打运动战，BOSS 会使用直接破防的投技，原地防御的效果其实并不好。

剧情过后桐生和秋山又要面对一群杂兵，玩家依旧要从桐生和秋山中选择一人操作。敌人的数量比上次少，但 HP 却要高一些，难度依旧不高就是了。接下来依次是秋

山骏和桐生一马的最终 BOSS 战。




## BOSS：金井

一开始的杂兵可以利用“三角跳跃的精髓”和“双重杂耍”来快速清理。金井这次会装备着刀，玩家在清理杂兵的同时他会被玩家的热血动作波及。小心不要被其追上，被杂兵一起围攻的话会掉不少 HP。

金井的第一条 HP 被打掉一半之后会触发 QTE，完成后金井的小刀会被打掉。和之前相比，BOSS 多出了一招冲拳和无法防御的投技。需要额外小心的是前者，威力非常大，但只要玩家躲开了第一下，然后远离 BOSS 即可躲开。由于 BOSS 会原地震晕玩家，因此建议玩家利用一击脱离的战术，滑步侧移，然后△踹一脚的战术对 BOSS 非常有效。HP 只剩一点时会触发致胜时机。




## BOSS：相泽

开场便是一次 QTE。BOSS 的 HP 很长，玩家要做好长期战的准备。在最开始的战斗中，玩家可以用场景中的沙发来攻击 BOSS，或者利用回避后反击的“古牧流 闪身击”来蹭血。BOSS 的招数大多能够破防，玩家一旦被连续命中就受到巨大伤害。但 BOSS 本身的攻击都大开大合，一旦回避了起手招后就能出现反击的时机。




BOSS 战会随着 BOSS 的 HP 下降而触发多次 QTE，并且转换战斗场景，但 BOSS 本身的攻击模式并不会出现太大变化，回复药充裕的玩家可以通过发动“怒龙气魄”来压制 BOSS，或者利用“古牧流 闪身击”来反击。值得注意的是，如果反击没有命中的话，玩家需要立即回避，要不然很容易会被 BOSS 接下来的攻击打中。




在 BOSS 的 HP 还剩两条时（也就是绿色血槽被打空后），BOSS 会原地爆气并回复 HP，此时直接攻击就可以打断。最后一次 QTE 会在 BOSS 只剩一点 HP 时触发，只需要按键一次，但按键本身是随机的，玩家必须小心，一旦按错就会直接游戏结束！




# 支线故事篇

本作的支线都不会错过，在主线流程中漏掉的都可以在漫游模式中补全。但笔者还是推荐在一周目流程内全部解决，以赚取经验值提升等级。支线故事一共有 78 个，完成 77 个支线任务后会触发最后一个支线任务，玩家需要战胜我们的老熟人：亚门一族。

## 第一部

### 第二章

#### 遥的面影

在河边听到狗叫后前往河岸边触发战斗，战斗胜利后获得“一二三口香糖”。前往永州大道的“饭团村”触发事件。再次回到河岸后触发战斗。这次战斗玩家需要面对的敌人数量很多，不过有 NPC 助战，难度不算很高。战斗胜利后支线故事就算是完成了。



## 龙之海鲜丼

海钓环节不需要钓上鱼来，钓鱼三次后就能完成任务。之后“寿司三味”会新增“龙之海鲜丼”。




## 计程车S·O·S

在停车场触发任务后，跟着调查点一路追着出租车，在停车场处会触发战斗，战斗胜利后结束任务。

## 老天爷帮帮忙！

在桥前和考生对话后，接下来的问题答案分别是：缔结主从关系、1/6、井伊直弼、重力位能、故障。答案全部正确的话支线故事就能圆满结束。

## 重要的是嚼劲

面摊的迷你游戏难度不高，最后一波玩家需要优先考虑的不是顺序，而是面要求的硬度，硬度越高处理优先度越高。支线故事方面不需要太过注意评价，迷你游戏之后可以重复挑战。



## 追赶绑架犯

与和田对话后触发追逐战。和一般的竞速不同，这里玩家需要追上绑架犯的车。玩家可以利用漂移来快速增加氮气加速槽，然后在直道上加速超车。赛车获胜后还会触发一场强制战斗，优先解决掉持枪的敌人会让战斗轻松不少。

## 骇客入侵

回到出租车公司后和村松对话触发支线，之后依次选择“拔掉连在箱子后面的绳子”、“把绳子插回去”、“阻止”即可。

## 联谊之王

需要先完成出租车的第二个竞速任务后，青川加入出租车公司后才能触发。联谊开始后依次选择“转动筷子”、“先自我介绍”、“喜欢什么类型的女生？”、“国王游戏的时间到了！”、“2 号帮国王按摩肩膀”。

## 金箔色的流星

与和田对话后，回到地图中央处触发强制战斗，战斗胜利后认识 NPC“七海”，回到出租车公司后就会出发比赛。这一场比赛的要点是要将终点前的热血飙车留到最后，而剩余的热血飙车则能用就用，第一圈和第二圈的赛道是不同的，第二圈会出现数个急弯，利用好甩尾可以更好地过弯顺便加速。



## 飚速摊车

由于这次不是开出租车，因此完全不需要管交通规则。话虽如此，玩家依旧需要安全驾驶，除了过斑马线的行人以外，玩家还需要注意从路两旁窜出来的路人。

## 来自远方

触发玩剧情后，玩家需要给 8 个孩子汇去总共 7 万日元，去便利店汇完钱后就算是完成任务了。

# 第三章

## 敲门声

回家后触发支线故事，依次选择“开门”、“拒绝”、“现在就给我滚”、“忍耐差不到到极限了吧”后触发战斗，战斗胜利后支线结束。

## 与麦克重逢

主线流程强制触发的支线故事，详细可参考上文流程部分，跟踪成功与否不影响结果。

# 第四章

## 演技派桐生

玩家需要记住的台词是红色的那些，实际开演后依次选择“来做个了断吧，兄弟”、“吸血鬼是吧”、“我来试试你是不是真为不死身”、“你从父亲中夺走的胧月是假货”、“父亲在地狱等着你”。中途会有三场战斗，由于敌人攻击积极性不高，因此难度很低。

## 不是桐生先生吗？

一开始的对话选项随意，收到短信后去找 NPC，再过一会后再次回去找 NPC 会触发强制战斗，敌人中有几个携带武器的，需要小心应付，战斗胜利后支线结束。

## 龙假面重出江湖

来到事件地点后触发战斗，胜利后回到自己家，在床前的行李包里可以找到假面，之后回去找 NPC 并在战斗中获胜即可。



# 第二部

## 第一章

### 回忆的道馆/无可取代的地方

触发的地点和流程都几乎一样的两个支线故事，玩家只需要战斗获胜就可以了。在“无可取代的地方”中，敌人全都手持武器，建议玩家速战速决解决其中一个敌人，然后再用他的武器来解决其他敌人。



## 第四章

### 对都会的憧憬

玩家首先需要在聚落里和正夫对话触发剧情，这部分最早可以在第三章离开聚落前触发。在月见野逛一会后坐出租车后去，和正夫的母亲对话后获得“给正夫的信”。回到月见野后和正夫重逢，之后会触发一场强制战斗，获胜后支线故事结束。

### 雪祭地图

玩家需要记住雪雕的位置，答案分别是：魔法少女、海豹、鲸鱼、狐狸，全部回答正确即可完成任务。

### 雪祭街头表演

调查 NPC 旁边的雪人然后回去和他对话即可，非常简单的一个支线故事。

### 圣诞老人杀手

故事触发后玩家首先需要逃跑，路线是一条直线非常简单。之后会有一场强制战斗，获胜后即可完成支线故事。




### 野放之物

很短的一个支线故事，玩家只需要解决一头熊就可以了，要点和主线中的山风差不多，只不过对手更弱而已（话说和熊对战都有这么多群众围观，月见野的人都这么不要命的吗）。

### 冰冻街道

玩家需要一个食物才能触发这个支线，没有的话旁边就有一间唐吉诃德。和 NPC 重逢时会触发强制战斗，战斗胜利后这个支线故事就算是告一段落了。

### 最强御寒道具

灭火的操作是手持灭火筒后按△键，灭完火后就算是完成任务了。

### 美食旅人

和妹子吃完烤肉后回到山上的聚落，触发事件后给她鹿肉即可。值得一提的是，鹿肉必须带在身上的才算。

### 滑溜溜

在触发支线故事前强烈建议先存个档，触发地点位于地图的左下角。

安全送面的要点在于要慢要稳，从路的右边靠近目标可以减少障碍物对玩家的影响，然后轻推摇杆慢慢前进。虽然现实中面会糊掉，但这里实际上是没有时间限制的。如果玩家摔倒的话，支线故事会变成“终”而不是圆满结束的“完”，不过无论成功与否，最后获得的奖励都是一样的。



### 卖火柴的小女孩

买下火柴后，过一段时间在原地可以再次触发事件。之后去商店买点吃的给小女孩，最后花 500 圆将所有的火柴买下来即可。

### 追兵和逃跑者

进入酒吧后和 NPC 对话，离开时会触发剧情，再次对话后就能继续故事了。剧情过后，追上 NPC 后会触发强制战斗。

## 谎言与真实

在三个地点依次触发事件后，在地图右下角的角落会触发战斗，战斗胜利后支线故事告一段落。



# 第三部

## 第二章（遥）

### 签名会

触发签名事件后依次选择：一郎、美咲姬、敏雄、龙马、绮罗璃，签名结束后任务完成。

### 魔法少女HARUKA

战斗本身采用横版形式，由于玩家在受到攻击后不会出现硬直，因此最有效的攻击手段就是死命揍,回避和防御基本没什么意义。之后会开放相关的支线。




### 信件

接到短信后去指定地点触发回信事件，回信随意即可，很简单的一个支线故事。

### 一日店长

在地图西北面的鲔章鱼处触发故事，之后完成一次握手会即可。

### 苍天堀广播学院

回答问题部分首先是2、3、1，绕口令部分需要在限定时间内选出答案，答案分别是2、3、1,1、1、2，3、3、2。全部回答正确后任务完成。

### 弹跳之星

“热舞对战”获胜即可，之后回到原处观看NPC跳舞可以触发“天启”。

### 光与影

故事分成几个阶段，第三阶段需要玩家先离开原处一会后才能触发。前两个阶段需要完成相应的小游戏，最后明日香表演前分别选择“无论谁都会紧张的”、“要保持着乐观的心态”即可。

### 和民对和民家

面试部分依次选择“另一个丰盛、愉悦的家庭餐桌”、随意、“树海桃子粉红牛”、随意，面试结束后就是跳舞，全部完成后故事就算是告一段落了。

### STB99

玩家需要依次对战“热舞对战”和握手会，难度都不高，获胜后就算是完成任务了。

### 找出狗仔队

玩家需要在三个地点找出狗仔队，按下R3键进入主视角寻找目标。目标非常明显而且都是同一人，时限会一次比一次短，在时限内全部找到即可。




### 目标搞笑艺人

熟悉相声的玩家可能会比较容易完成这个任务，玩家在这个故事中需要扮演“捧哏”的角色,简单来说就是吐槽。最好的吐槽时机是在NPC说完台词后，吐槽所用的语句则根据台词来定，一般来说在铺垫的部分就用附和的语句，例如“哦”“是吗”之类的，到搞笑部分就可以用吐槽的话来回应（吐槽的话一般是最长的那个）。失败了也没有关系，这个支线故事可以不断尝试。故事结束后玩家可以去找NPC继续完成这系列的任务。




### 普通生活

这个支线故事需要玩家战胜MAYA（热舞对战系列支线第三战）后才能触发，和同学的对话中依次选择“你们感情很好吧？”、“亚普尔顿”、“想和同年代的朋友交流”、“我现在想专心在工作上”即可。

### 美食记者

玩家需要先给达也推荐三家店铺（达也位于西面的昆沙门桥上），三家店铺分别为鹤桥风月、鲔章鱼、串烧 Kushikatsu Daruma，找不到的玩家可以在菜单处打开地图然后按△键进入“一览”中寻找。前往文左卫门大街的北边会发现达也开新店了，之后支线故事就能触发了。

在美食节目中，依次选择“是第一次”、“仿佛在口中化开来了”、“会令人上瘾的滋味”、“不用嚼就能吃下去了”即可顺利完成录影。

## 第三章（秋山）

### 顽固老爹如是说

非常简单的任务，玩家只需要和 NPC 一起击败敌人就行。

### 在新天地

故事触发后先是一场战斗，难度很低。接着是一场追逐战，玩家需要将敌人的体力打空，敌人本身只会绕圈跑，体力不够的时候可以捡起地上的回复药补充。

### 杀价之道

只要理解了杀价的要诀后，对话选项要选什么也非常显而易见了，依次选择：“话说回来，这家店真不错呢”、“你真大方耶”、“你当过演员吗？”、“老板你进货的品味很出众耶”、“你这样做得了生意吗？”、“买”即可。

### Dancin' 秋山

战斗结束后选择第二项，紧接着便是一场热舞对战，操作和遥是一样的。值得注意的是，秋山本身是有技能的，对战时别忘了使用。

### Dance With 老婆婆

完成“Dancin' 秋山”后才能解锁，依旧是热舞对战，获胜后故事结束。




### 大阪烧表演

和“顽固老爹如是说”类似，强制战斗触发后获胜即可。

### 高利贷业者的作风

和 NPC 对话后来到事务所，上楼后会触发强制战斗，战斗胜利后任务结束。

### 恐怖拍贴诅咒

故事触发后前往 SEGA 俱乐部最深处的拍贴机处，调查后会触发追逐战，追逐战之后再次回到 SEGA 俱乐部找女高中生对话即可。

### 援助交易

在宾馆处找到 NPC 后会触发两场强制战斗，其中第二场的敌人数量不少，小心应付。

### 舍弃梦想的觉悟

纯剧情的一个故事，全部工作都选一次就可以了。

### 打造天然偶像的工作

和麻亚在公园汇合后，第一项工作是“杂志采访”，然后选择“我没说砰！”、“用呼喵帕敷衍过去”；第二项工作是“一笑值千金”，这次要选择的是“世界上真的有草莓王国砰！”和“是草莓王国自古以来就有的日常用语砰！”；最后的问答节目玩家必须要全部回答错误的答案，因此“正确”答案应该是：对、错、错、对、对、错、对、对、错、错。全部工作完成后再选择“充分地烦恼也是进步”后还会有一场强制战斗，看来经纪人这工作还是挺累的。




## 第四章

### 跟踪狂

先是连续两场追逐战，体力吃紧的玩家别忘了捡起路上的回复药，最后还有一场强制战斗，敌人只有一人，很好解决。

### 金钱与尊严

在完成了秋山骏 12 个支线故事的情况下，玩家会收到短信，回到秘密基地后触发支线事件。

### 给予力量之物（遥）

这是遥的支线故事，回去事务所跟山浦对话即可对话，之后只要跳舞就完事了。

# 第四部

## 第二章

### 老板,要来玩吗？

和 NPC 对话后给她一个回复道具（例如精力饮料），然后会触发强制战斗，战斗胜利后故事结束。

### 用甜蜜点击球

玩家需要在十球以内打出一个全垒打，打就完事了。

### 老探子的目光

首先是两场强制战斗，接着是一场追逐战。对方跑步的速度很快，但由于其 HP 会不断减少，玩家只需要专心追逐然后等待对方自灭即可。




## 宝贵的一票

和 NPC 对话后离开一会后再次对话，之后的对话选项分别选择："鱼虎拉面店"、"从国库所拨款的财源"、"减轻企业税金负担"、"增加儿童照护福利"。

## 宝贵的一餐

虽然解决任务的方法不止一个，但最佳答案是售价 490 圆的"味噌猪排便当"，这个道具可以在熊野大道北侧的"M 超商"买到。

## 原稿洗牌

正确的顺序分别是 4 → 2 → 1 → 3 和 3 → 2 → 1 → 4，如果玩家答错一个的话任务会以"终"结束，并且只有经验值奖励，相反如果完美解决的话，除了经验值还会获得 1000 圆。

## 品田的就职活动

面试部分随意回答即可，反正对方也不是需要你的工作能力……最后一个问题必须回答"我发誓！"之后会触发一场强制战斗，战斗胜利即可。




## 污染的心

追上 NPC 后会触发一场强制战斗，渣男的战斗很弱，解决后就算是故事结束了。

## 珍贵的身体

在两个点触发事件后就会进入战斗，战斗胜利即可完成故事。

## 换人

换两次人后选择"逃出店里"，之后会有一场一对一的强制战斗，获胜即可。

## 便利商店店员品田

首先需要回答"吸管"，然后在接待第一个客人时选择"要帮你微波加热吗？"、"叉子"和"9700 圆"，第二个客人则选择"要帮你微波加热吗？"、"一个肉包、两个红豆包、两个披萨包"和"50 圆的三张、80 圆的三张"，第三个客人则是"没什么特别要问的"、"请问能确认你的年龄吗"和"8900 圆"。最后追上小偷就行。选项是有时限的，部分选项没有在时限选出正确答案的话会影响任务最后能够获得的奖励。

## 目标一举致富

"追鸡战"的环节中由于鸡太小的缘故，玩家必须非常靠近后再按□键才有可能打中，不过只需要打中一下就能结束战斗。之后会解锁系列支线"土鸡杯经典赛"。

# 第四章

## 独家照片

跟踪的部分只需要按着 R1 步行即可，目标的位置可以参考下图。到达目的地后玩家会被发现并触发追逐战，逃走成功后就算是任务完成了。




## 妲蒂·葩葩

打败小混混后获得可爱女孩模型。之后的剧情中依次选择"去椭圆舞台的观景台"、"去世界的山将"、"当然是敬妲蒂·葩葩"、"声援弱势的歌"，然后会触发一段追逐战和强制战斗。




## 小美的工作

故事分三个阶段，玩家需要重复退出进入打击场才能推进剧情。和柜台的小美对话后触发剧情，第一阶段需要三球中打出一个本垒打，不过即便失败剧情依旧会继续推进，玩家需要买一个"幕内便当"给小美；第二阶段需要五球中打出一个本垒打，最后需要五球中打出五个安打（基本上打中就是安打，不需要是全垒打）。第二阶段和第三阶段失败后可以重试。

# 最终部

# 第一章

## 最棒的调味料（桐生）

玩家需要完成达也的所有饮食修行（全部五个角色，详细可以参考下文"修




行篇篇”）。全部完成后桐生会接到达也的电话，之后和达也对话就可以完成任务了。

## 第二章

### 男人的危险感（秋山）

单纯的跑腿任务，玩家按照地图指示依次前往指定地点即可。

## 第四章

### 梦想破灭后（遥）

和山浦对话后前往“？”点触发两次剧情，之后就是例行的热舞对战，获胜后故事结束。

## 最终章

### 全国美食（秋山）

和老板对话后返回新瑟蕾娜和其他三个主角对话，依次选择：明太子、鲑鱼、鸡翅，之后回去回复老板，离开一会后再次和他对话就算是完成任务了。

### 亚门（桐生）

详情可参考下文“亚门”部分。

# 额外篇章心得

## 桐生一马：出租车司机

出租车的竞速部分需要注意的是，对手是会“作弊”的，他们会在玩家拉开一段距离后加速并超越玩家。因此玩家要做的事情也很简单，那就是专心开车，尽量平稳地行驶，和对手的距离只要保持在一定范围即可（50M 以内都属正常）。

赛道分为三个难度，三个赛道会在主线竞速中“混搭”。包括最后终点上的直道，每条赛道还有一个可以使用热血加速的地方。其中中级赛道的触发条件有点特殊，玩家需要行驶到两辆卡车中间才能触发。触发后能够大幅度甩开对手，但每一次比赛只能使用一次。

绝大部分的竞速都非常简单，能力不够的可以去跑跑支线升级一下出租车。最后的几个对手建议在最后一条直道前都尽量不要超车（玩家即便升满也很难甩开对手，还不如跟在车后保持距离），到最后一条直道时就发动加速（热血槽满了之后按 × 键）。如果玩家进入最后一条直道时是领先对手的话，AI 经常会作弊并在终点前超越玩家。

## 冴岛大河：狩猎与杀戮

打猎的要点可以参考系统部分的角色介绍，除了最终 BOSS 山风，游戏中所有的猎物都可以通过打中头部来一击必杀。由于枪的弹容量只有两发而且换弹时不能移动，因此在本作中“打得准”比“打得快”要重要很多。

在剧情初期建议先带上足够的陷阱和小屋修理工具上山。放好陷阱后下次进山就很大几率会有收获，小屋本身可以充当一个检查点，而且还可以回复玩家 HP。善用小屋的话，玩家甚至不需要食物来补充 HP。

在中期任务“暴走的欲望”触发后，玩家就可以利用熊诱饵来刷熊了，这同时也是发家致富的最快手段。顺便一提，暴走的欲望本身也是一个刷熊的好时机，在回收完全部诱饵之前别忘了把场景里的熊赶尽杀绝。

最后必须要注意的是，打猎后的收获尽量不要急着卖，很多支线任务需要玩家交付猎物身上的部位。卖掉的话又要去打猎，有点麻烦。

## 品田辰雄：一打席的代价

“一打席的代价”的难度并不高，在五十岚提高自己的技能并换上最好的打击装备后基本毫无难点。不过需要注意的是，支线任务中的“致品田”、“寻找传说中的强棒”和“夺回运动场”无论失败与否，都只能游玩一次，触发前为了保险起见别忘了存档。

## 泽村遥：偶像之路

工作大部分都是迷你游戏或者斗舞，难度不高。难点在于采访和问答节目，其中一笑值千金和采访都有时间限制，答案可参考下表。

| 工作 | 应答 |
|---|---|
| 一笑值千金1 | 依次选择“大阪的搞笑很有趣呢”“见到崇拜的野村先生”“感觉很新鲜很有趣”“今天很谢谢大家！” |
| 一笑值千金2 | 依次选择“到处品尝美食”“工作就是我最大的兴趣”“金玉”，“今天真的很开心！” |
| 一笑值千金3 | 依次选择“希望他可以努力减重”“遵守社会的规范是理所当然的”“我希望可以一直在大阪努力”“谢谢大家！” |
| 一笑值千金4 | 依次选择“真的是很令人生气！”“下流的话是指什么？”“会让我开心又有趣的人”“我真的非常紧张！” |
| 一笑值千金5 | 依次选择“没有发生过那种事”“我一直都是全力以赴”“她们对我充满敌意”，“非常感谢大家这段时间的陪伴！”“T-SET” |
| TV重击采访 | 依次选择“关于公主选秀赛”“女孩们互相竞争的样子很好看”“即使标准模糊也是一种衡量方式”“我就是我” |
| BEGINNER采访 | 依次选择“我成为偶像的过程”“自然就好”“没办法，毕竟刚踏入这行”，“等成名之后再考虑吧” |
| 好色绅士采访 | 依次选择“如何受年轻女孩欢迎的建议”“35-50岁左右”“有小包厢的卡拉OK店”，“如果喜欢的话” |
| KISS·KISS采访 | 依次选择“读者的恋爱烦恼”“自愿退出，将那个男生让给朋友”，“由女生主动亲吻”，“继续劝她分手” |
| 月刊少女地狱采访 | 依次选择“关于我的交友关系”“她们都是很棒的对手，并不差劲”“毫无异议”“DYNA CHAIR没有要复仇” |

### LOVECHECK 中级

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 苍天堀没有炒面店，但是有拉面店。 | ○ |
| 公主选秀赛决赛的第一回合指定曲是“不该是酱子”。 | × |
| 苍天堀的公园叫做“今日叶公园” | × |
| 苍天堀的便利商店“M超商”只有一家 | × |
| 苍天堀商店会的会长叫“左田” | × |
| 当红偶像团体“T-SET”中，鲍勃头女孩的名字是“梓” | ○ |
| 哪一个才是苍天堀内可以品尝大阪烧的当红餐厅的正确店名? | ○ |
| 哪一个才是苍天堀内的章鱼烧店的正确店名 | ○ |
| 年轻人互相比拼技术，在苍天堀街头非常流行的比赛叫什么? | ○ |
| 苍天堀内可尽情打高尔夫球的店叫什么高尔夫球中心? | × |

### LOVECHECK 上级

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 位于苍天堀的酒吧叫做“BAR STIZ” | × |
| 苍天堀的知名炸串店“Daruma”入口处有一只大型招财猫。 | × |
| 河豚餐厅“ZUBORAYA”有4种生鱼片套餐，最便宜的是“河豚弁天套餐” | ○ |
| 关西人的好伙伴就是章鱼烧！鲔章鱼最贵的餐点是“章鱼烧12颗”。 | × |
| 苍天堀的“顽固寿司”有贩卖要价1万元以上的怀石套餐。 | ○ |

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 位于苍天堀的公关俱乐部叫做“ELISE” | × |
| 苍天堀方便搭计程车的地方共有几个? | × |
| 大家都很熟悉的公主选秀赛主持人叫朵切什么? | ○ |
| 位于苍天堀东南边的明日叶公园形状很特殊。这座公园是几角形? | × |
| 站在岩桥上可以看到一面巨大的黄色霓虹看板。这面看板在宣传什么啤酒? | × |

## LOVECHECK 番外篇1

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 人类有大肠和小肠。比较长的是大肠。 | × |
| 现在是21世纪，本世纪的第一年是西元2001年。 | ○ |
| 现在日本千元钞票上的人物不是圣德太子。 | ○ |
| 现存的唯一一种卵生哺乳类动物是刺猬。 | × |
| 奥运的象征“奥运五环”有蓝，黄，黑，绿和哪一种颜色? | × |
| 亚当和夏娃用什么植物的叶子遮住腰部? | ○ |
| 第8个英文字母是什么? | ○ |
| 110是报警电话，104是什么? | × |
| 日本幼稚园归文科科学省管辖，那保育园的主管机关是? | × |
| 哪一个是福冈知名的闹区? | ○ |

## LOVECHECK 番外篇2

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| “用毒毒毒蛇，蛇毒被毒毒死”，一共有7个“毒”。 | × |
| 100以下的质数中，最大的是“89”。 | × |
| 鱼字旁加上“坚”念起来和“坚”同音。 | ○ |
| 鱼字旁加上“工”念起来和“工”同音 | × |
| 岩石种类中有“玄武岩”，也有“朱雀岩” | × |
| 明治，大正，昭和，平成，期间最短的是大正。 | ○ |
| 平成元年是哪一年? | ○ |
| 在月见野等地拓展分店，由穿着性感制服的小姐服务客人的居酒屋叫什么? | ○ |
| 在福冈，札幌等地拓展分店深受欢迎的寿司店叫什么? | ○ |
| 过去大受欢迎的游戏机“Dreamcast”用来保存游戏资料的物品叫什么? | × |

# 修行篇

## 饮食修行

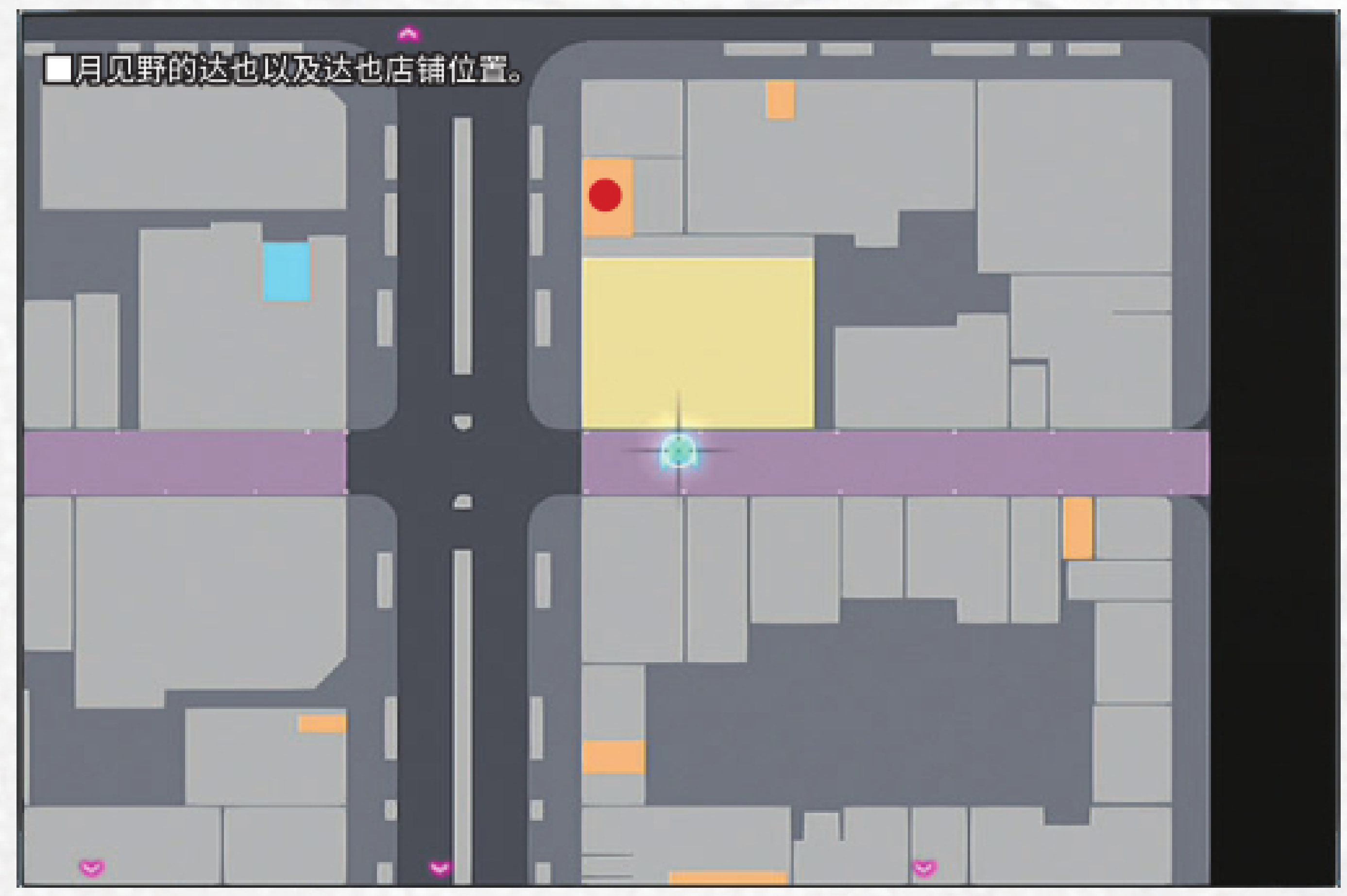
特殊 NPC“达也”会出现在每一个角色的章节当中，和他相遇后会触发特殊支线任务，玩家只要来到可推荐店铺（不需要消费），之后再回去找达也便能学会和饮食相关的能力，多和强化能力相关。全部推荐一次后达也会在该地图开一家新店，和他对话后便能触发新的菜单。玩家可以通过在地图界面按下△键来查看店铺一览，然后按图索骥即可。

（注：店铺顺序不限，秋山骏最后需要前往神室町的韩来，而品田辰雄则是在阿尔卑斯咖啡厅 锦荣町店）

| 角色 | 店铺1 | 店铺2 | 店铺3 |
|---|---|---|---|
| 桐生一马 | 博多莊 | 饭盒杂炊 山 | WEST |
| 冴岛大河 | 松尾蒙古烤肉 | 三好野 | 咖喱专卖店 S |
| 泽村遥 | 鹤桥风月 | 鮪章鱼 | 串烧Kushikatsu Daruma |
| 秋山骏 | 螃蟹道乐 | ZUBORAYA | 神味庵 |
| 品田辰雄 | 世界的山将 | 镝矢屋 | 不倒翁 |


■永洲街的达也位置。


■永洲街的达也店铺位置。


■月见野的达也以及达也店铺位置。

全部完成后就可以完成桐生一马的支线故事：最棒的调味料。

## 桐生一马：宗介

宗介的修行非常简单，打赢他就算完事。宗介的特殊之处在于他和桐生一样会使用“怒龙气魄”，进入这状态后的宗介会直接弹开玩家的攻击。最简单的应对方法是跟着他一起发动“怒龙气魄”，还能顺便输出一波。热血槽不够的话就直接拉开距离，他瞬移到身边的时候就立即翻滚躲开。宗介本身不难对付，找不到反击时机的玩家可以防住攻击后利用投技反击。

在学会“古牧流 化劲”后，他会进入消沉状态。前往永州大道北侧可以找到宗介，请他吃饭后可以学会“醉铁山的精髓”。回去再战胜他两次修行就算结束了。完成宗介的修行是界限突破的必要条件之一。

## 冴岛大河：天童

天童的修行位于聚落的后方场景，随便供奉个什么东西就能触发。之后玩家需要供奉特定的道具才能触发修炼。修炼本身非常简单，天童的强度很低，惟一需要注意的招数是雪崩，玩家需要对着雪崩的方向按下防御键才能避免受到伤害。全供奉物如下：

| 供奉物 | 获得方法 |
|---|---|
| 胡萝卜 | 聚落商人处购买 |
| 木雕人偶 | 聚落商人处购买木材和锉刀，然后在道具栏合成两个道具 |
| 兔肉 | 狩猎获得 |
| 鹿肉 | 狩猎获得 |
| 金盘 | 击败敌人后随机掉落，实在没有可以前往惠比寿屋处购买 |
| 写真女性杂志 | 月见野的Seicomart处购买 |

## 泽村遥：YOKO

YOKO 的修行难度很低，玩家只需要按照任务指示去做就行。YOKO 处修行除了能够提升能力以外，最大的好处是可以瞬间积满“热血巅峰”槽。

## 秋山骏：西乡

秋山骏的修行是全部角色中最难的一个，建议在习得达也的所有技能，吃饱喝足并强化好自身状态后再来挑战。西乡的战斗没什么好说的，基本就是枪械战斗的硬碰硬和追逐战。前者建议利用好掩体，趁敌人换弹时再出击，没有掩体的话就需要主动出击免得夜长梦多。追逐战除了背板以外，另外一个要点在于捡到的酒瓶不要扔，而是直接用来攻击目标，效率会高很多。

**地狱式逃走特训、地狱式射击特训、地狱式实战特训**

这三个特训都非常简单，射击特训可以在西乡换弹的时候再出击，最后的实战特训只要压制西乡，连续攻击多次后他的假发会掉下，此时他会停止攻击，玩家可以趁机对其输出。

**真・逃走特训**

BOSS 和杂兵的手榴弹很难躲开，适当的背板可以降低一些难度，但作用不大。笔者推荐先利用饮食强化自己的 HP 上限，然后用酒瓶的近战轻攻击来攻击 BOSS。

**真・射击特训**

特训前先利用饮食把自己的 HP 上限提上去，并且带上足够的 HP 回复药。玩家需要对付四个持枪的敌人，被冲锋枪打中后会受到巨大伤害、硬直并且不会倒地，那就意味着如果玩家运气不好，是会被直接连到死为止。玩家对此也没什么好办法，主动出击迅速解决敌人就是最好的战术。三个徒弟的 HP 不高，而西乡本身其实很弱。

**最终爆裂仰天特训**

虽然名字很拉风，但难度实际上比真・射击特训要低。场地外的手榴弹攻击可以利用滑步躲过，但实际上不躲也行，伤害和频率其实都不高。西乡依旧毫无长进，假发还是那么容易掉。

## 品田辰雄：五十岚/绫小路

五十岚的修行多和棒球有关，除了熟能生巧以外，使用热血眼神减低球速也能降低难度，总体来说难度不高。惟一需要注意的是最后三个修行，完成方法如下：

| 修行 | 完成方法 |
|---|---|
| 续热血眼神修行 | 去阿尔卑斯咖啡厅吃“草莓圣代” |
| 再续热血眼神修行 | 分别去不倒翁吃“味噌串 味噌鸡皮”、镝矢屋吃“炸鸡翅”、世界的山将吃“柚子醋鸡皮” |
| 最后的热血眼神修行 | 旗鱼建议使用鱼饵“斑节虾”等范围在120米至150米的鱼饵。 |

和其他师父相比，绫小路除了需要战胜他以外，还需要说服他。战胜他最简单的办法就是利用“自创 流星擒抱”压制他，虽然不能对其造成巨大伤害，但可以使其倒地。建议多带点药，并以投技作为主要输出手段。对话选项如下：

| 修行 | 对话选项 |
|---|---|
| 大人的第一阶段 | 选项一随意，选项二选择“直接带去风化场所” |
| 大人的第二阶段 | 选项一随意，选项二选择“站在相对的立场举例给他听” |
| 大人的第三阶段 | 选项一随意，选项二选择“练习与女性交谈” |
| 大人的第四阶段 | 选项一随意，选项二选择“坚决要他换衣服” |
| 大人的第五阶段 | 选项一选择“你要称赞女孩子” |
| 大人的最上级阶段 | 依次选择“前阵子真是谢谢你了”“突然跟你搭话，给你造成困扰了吗？”“被你的可爱给迷倒了”“要不要一起吃个饭”“期待会有正面的答复” |

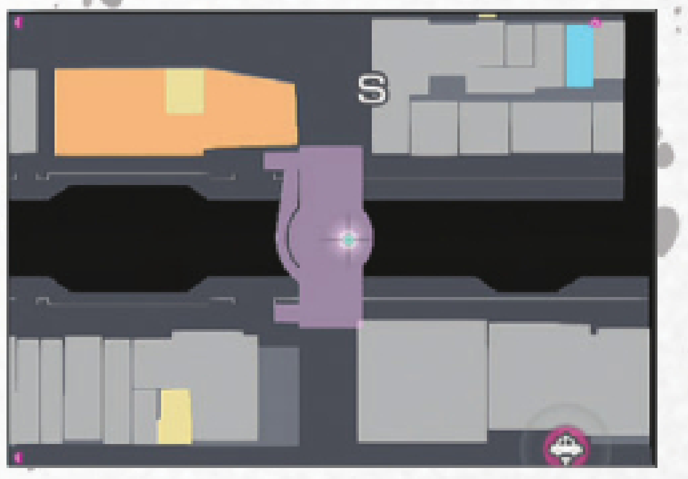
## IF8

每个城市都会有一个，在地图上会以三个六边形显示，简单而言就是横版清图小游戏。在除了神室町以外的随意一个城市花费 20 万圆，升级两次就能解锁新关卡，玩家还能在完成关卡后获得技能魂作为奖励。而在进入最终部后，前往神室町的剧场地下，和 NPC 对话并花费 20 万圆即可解锁所有项目，并开启回忆对战。完成后可以获得技能魂和提升热血槽最大值。

## 天启



▲桐生一马：需要遇见麦克解锁天启系统后。



▲泽村遥：需要完成支线故事“弹跳之星”。



▲冴岛大河：需要完成支线故事雪祭街头表演，之后观看骑着雪球的NPC。



▲秋山骏：需要完成支线故事“大阪烧表演”。



▲品田辰雄：需要完成支线故事“用甜蜜点击球”。之后在打击中心内观看NPC击球。

除了这些天启以外，本作还有武器天启，需要特定角色的武器熟练度达到一定程度后才能解锁。

| 角色 | 对应武器 |
|---|---|
| 桐生一马 | 垃圾桶、钳子、煤气灶 |
| 冴岛大河 | 垃圾桶、盆景、自行车车轮 |
| 秋山骏 | 自行车、啤酒箱、保龄球 |
| 品田辰雄 | 啤酒箱、桌子、蓝色拖车 |

## 界限突破

本作的等级上限为 20，要想突破这个上限，玩家需要先进行到游戏的最终部第一章后，然后在宗介的修行结束后，过一会回去找他并花 30000 圆让他去东京，然后去位于神室町的龙宫城触发事件，看完爷孙对决后再回去就可以进行界限突破修行了。除了泽村遥以外的角色都需要在战斗中获胜，建议提升状态后再来，泽村遥的难度最低，只是跳舞而已，界限突破后等级上限会变成 25。

## 桐生一马

玩家需要对付宗一郎和宗介这对爷孙，两个人的攻击频率都非常高，被逼到角落的话玩家会被连续打得还不了手。最简单的方法就是准备好足够的回复热血槽的药，然后不停发动“怒龙气魄”。

## 冴岛大河

在“金刚气魄”的加持下，对付爷孙俩应该不成问题，但在面对宗介的“怒龙气魄”时，还是需要躲一躲的。

## 秋山骏/品田辰雄

正常打的话难度会非常高，最简单的方法是在武器店买 6 杆以上的“BROKEN M1985”，然后开枪解决。果然无论武术多么精湛，最终还是敌不过火药啊。

## 泽村遥

跳舞就完事了，对于满级的玩家来说应该不成问题。

## 亚门

本作的亚门需要玩家完成全部支线故事后才能解锁，本作的支线故事都会直接显示在地图上以“？”显示，而且不会错过。部分支线故事需要玩家达成一定的条件，其中“最棒的调味料”需要玩家完成全部达也的修行（也就是饮食修行）后才能完成。

惟一特殊的是泽村遥，除了全部支线故事以外，她还需要完成事务所的全部工作，这样才能触发和亚门乃亚的“战斗”。

## 秋山骏 VS 亚门一也

正常打即可，BOSS 本身没有什么超乎常规的攻击手段。浮空技对他基本无效，但依旧能够打出伤害。建议在墙壁附近和他战斗，这样会更容易地发动“极”来进行输出。

## 冴岛大河 VS 亚门次郎

“金刚气魄”可以解决所有问题，BOSS 的 HP 下降一定程度后会召唤几个能够反弹玩家所有攻击的分身。话虽如此，玩家还是能够对其造成伤害。依靠“金刚气魄”对 BOSS 持续压制就行。

## 品田辰雄 VS 亚门三吾

开打前请务必带足够的药和武器，耐久无限的铁棒别忘了带上。最开始的战斗 BOSS 并不会使用什么特殊的招数，按照一般的套路应敌即可。HP 减少 25% 左右后会从长枪换成一把带有爆炸属性的伞，攻击力非常高。这个形态下的 BOSS，笔者推荐等其出招打完一套后，侧移到其身后再反击。对自己操作没信心的玩家可以远离 BOSS 然后用滑铲（奔跑中 + △）来磨血。

最后一个形态的 BOSS 和天童有点类似，由于 BOSS 浮空在空中因此投技对其无效。招数只有扔火球和放飞伞，在攻击的同时 BOSS 会降下，此时便是攻击的最好时机。两招都可以用武器来直接防御，平时可以用滑铲来磨血。重点说一说飞伞这一招，这一招可以用武器直接防下，但笔者的建议是在 BOSS 放伞后直接跑到 BOSS 身后，这样在攻击发动前可以直接打完一套。虽然会扣点血，但一来一回还是值的。



## 桐生一马 VS 亚门丈

出战前请带好足够的药物，最简单无脑的打法是使用“古牧流 打虎极”来进行输出，具体反击时机为亚门丈出拳的瞬间。掌握时机后两拳可以打空 BOSS 一条血。亚门丈同样会发动“怒龙气魄”，而且动作和桐生一马是一样的。由于动作太快玩家很难回避，推荐的打法是和他同时发动“怒龙气魄”，和宗介不同，亚门丈发动时并不是全身无敌的，玩家可以趁机对其输出。

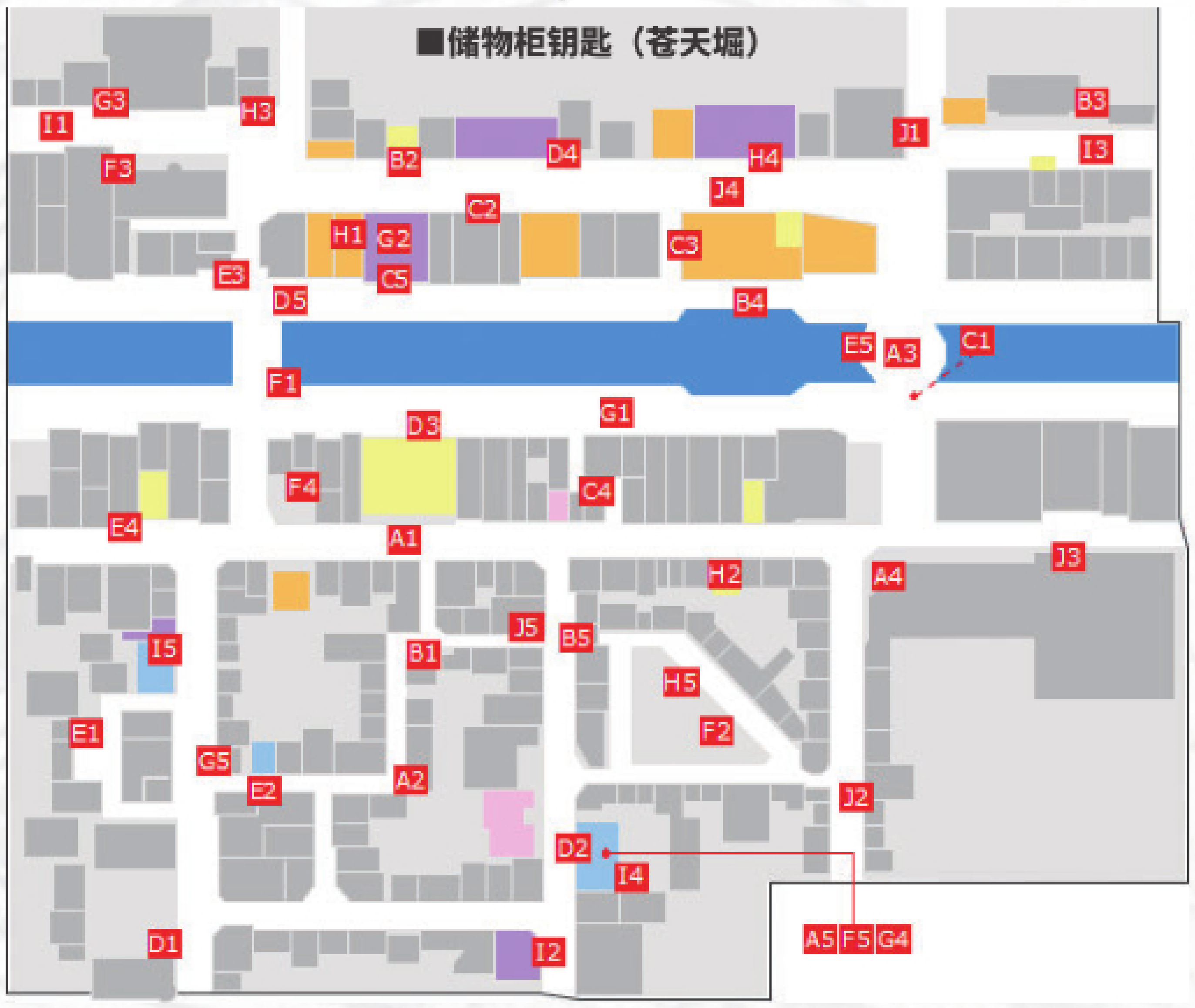
# 其他支线

## 收集要素

本作的收集要素分为储物柜钥匙和藏宝图，前者分为苍天堀和神室町，后者则限定为月见野。永洲街的捡垃圾为随机要素，而锦荣町的抽奖券则可以通过随机捡到或者在饮食店消费来获得，后者的头等奖为珍珠，是一个用来改造武器的珍稀素材，建议玩家使用 S/L 大发来获得。抽满 20 次还会获得一个装备。

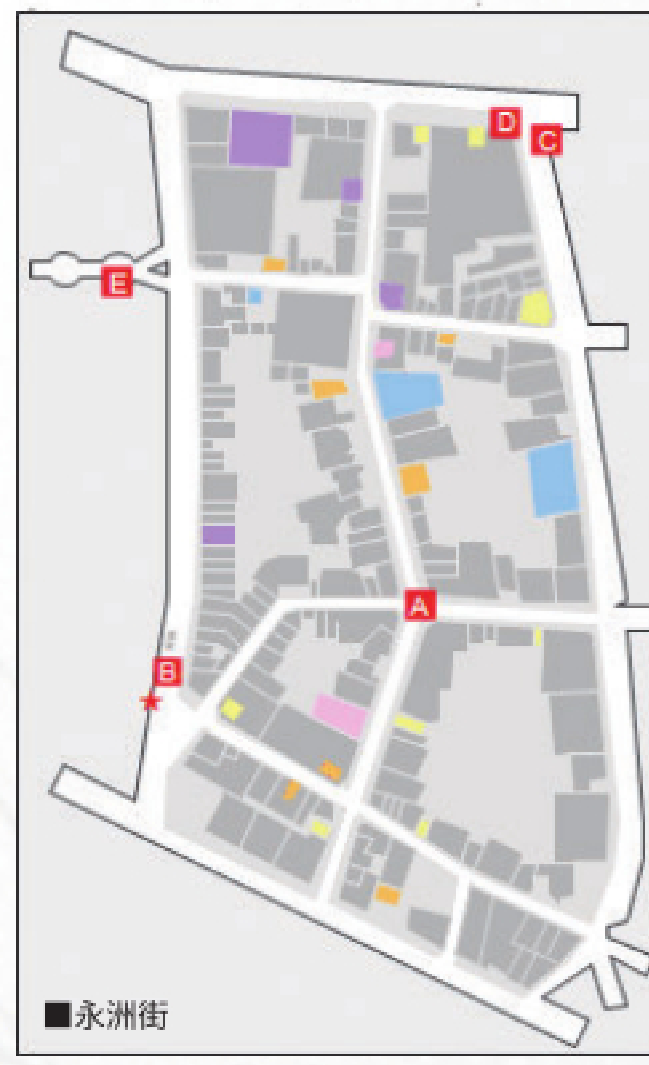
另外储物柜钥匙建议由不会遇敌的泽村遥去捡，由于钥匙是共同的，所以开箱可以交给其他角色。钥匙除了会在地上以外，还会在箱子上、高处这种奇怪的地方，此时玩家需要按下 R3 键进入第一人称来获得。













▲苍天堀。


▲锦荣町。


▲神室町。


◀月见野。

## 拍照任务

所有角色的拍照任务流程都是一样的：接受委托、拍照、然后报告。拍照的位置可以参考下图。



## 土鸡杯经典赛

玩家需要先完成品田的支线故事“目标一举致富”，之后就可以在地图西侧的“品田家”参与土鸡杯经典赛了。土鸡杯说白了就是拼数据和技能。在开始这个任务之前，推荐先用神室町的赌场赚取“第一桶金”，并利用点数兑换足够的白金盘。当然，提前准备好白金盘或者金盘也是可以的。

整个土鸡杯的流程简单而言就是：将主力鸡培养到能力上限→赢下比赛→配种培养上限更高、技能更强的下一代→赢下比赛→配种培养上限更高、技能更强的下一代。玩家的最终目标是培养一只平均能力 900 以上，并且拥有强力技能的鸡中之霸。

训练师有 4 位，在生出最后一只鸡之前，玩家基本只需要找户田和金宫两个训练师即可，前者喜欢“SUNTORY 顶级啤酒”，后者则可以送药店能买到的“高级强身饮料”。在第一个赛程中，只需要给户田送啤酒就能升满鸡，升到上限后很快就能横扫第一个赛程。

第二个赛程开始后，玩家就要考虑配种了。此时配种优先考虑母鸡的能力，但如果看到有技能“稳定感”或者“大器”的话可以无视能力优先录取了。除了户田，玩家还需要通过金宫来提高鸡的黑暗适应力。能力到达上限后就可以横扫第二个赛程了。

第三个赛程的难度开始提高，此时玩家就可以考虑刷母鸡技能来配种了。最优先考虑的技能除了上文提到的“稳定感”和“大器”,还有“皇帝”和“王者”。在这里顺便提一下刷技能和刷配种的方法，前者只需要退出菜单重回就行，后者则需要跑三次比赛(任意即可)。要想横扫第三个赛程，鸡的平局能力需要达到 350 以上。

第四个赛程的难度极高，但流程是一样的。在刷到想要的能力后，接下来的部分就是慢慢通过配种提高下一代的上限。母亲的能力越高，下一代的上限就越高。当上限平均值超过 900 后，玩家就可以将白金盘和金盘拿出来全交给训练师了，然后碾压全场。

# 夜店之王

本作共有五位公关小姐供玩家攻略，每个城市对应一个，而最后神室町的公关小姐需要玩家攻略完前四个后才能解锁，所有小姐都需要先去风俗场所导览处获得情报。在开始攻略公关小姐前，玩家需要做好以下两点准备：足够的钱（最低消费约 30 万左右，另外想一次过完成的话还需要 500 万）和龙刺绣衬衫（在 WORKS 上山 S 处制作，需要捐献“龙眼”）。另外如果装备没达标的话，那就什么都不要装备直接上阵。另外每个城市和公关小姐都有相应的话题，解锁话题后就能够在“找话题”中增添新的选项，玩家并不需要全部找到，只需要找其中的一部分应付即可，另外话题是可以重复使用的，只要选项是对的，好感度依旧会提升。

注：根据玩家装备的不同，以下的问题顺序可能会发生微妙的变化，但问题和对应的回应是不变的。

## 莉久

推荐饮料：柳橙汁

推荐食物：蔬菜棒

推荐装备：瑞士制高级手表、法国制高级香水（两个都可以在 Le Marche 处购买）、龙刺绣衬衫

### 话题列表

| 话题 | 位置 |
|---|---|
| 有关棒球的话题 | 初始 |
| 福冈人 | 初始 |
| 漂亮的女生很多 | 初始 |
| 明太子的意外效用 | 在福屋消费两次后和门口的女性对话 |
| 很受女性喜欢的博多织 | 鹤屋附近的两个女性 |
| 吃鸡肉火锅有美肤功效 | 华味鸡消费两次后和门口的女性对话 |
| 当地的自动贩卖机 | 和下水火锅 枫外的西装男对话 |
| 针对女性客群的番茄豚骨拉面 | 拉面摊 田正消费两次后和门口的情侣对话 |

### 第一次进店

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 你是做什么工作呢? | ○ |
| 你是不是那种会被大家依赖的人? | □ |
| 喔，很厉害对吧? | ○ |
| 统统交给莉久小姐吧! | ○ |
| 提问题 喜好 | ○/△ |
| 可能就会听不懂嘛 | ○ |
| 他们在说什么。 | △ |
| 我才特地讲给你听的。 | △ |
| 提问题 兴趣 | □ |
| 感觉工作也会做的很完美的样子 | □ |
| 我喜欢那种“....少颗螺丝”的人 | △ |
| 呵呵呵，开心吗? | □ |

### 好感度E

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 都要处理不来了。 | ○/□ |
| 商量之后再去做一定会更好的! | ○ |
| 只是让烦恼的人轻松一点而已。 | △ |
| 提问题 感情观 | □ |
| 代表桐生先生你有偷吃吗? | □ |
| 脸颊上沾到了饭粒了喔 | ○ |
| 啊，我来帮你拿掉吧 | ○/□ |
| 桐生先生也有可爱的一面呢~ | □ |
| 以后就算发现了也不告诉你喔? | ○ |
| 提问题 有关莉久的事 | ○ |
| 锁骨吧 | ○ |
| 我照镜子看了都觉得好笑 | ○ |
| 其实意外挺受欢迎的喔。 | ○/□ |
| 我是那么让人讨厌的女人吗? | ○ |
| 明明已经尽可能地尽心尽力了 | ○/□ |

### 好感度D

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 现在有些困扰我的问题。 | ○/□ |
| 我就想要跟桐生先生商量一下 | ○ |
| 是跟恋爱有关的问题。 | ○/□ |
| 我是想这么说啦 | □ |
| 提问题 私事 | □ |
| 居然先吃了豚骨拉面才过来! | △ |
| 就只有那个味道实在受不了! | ○/△ |
| 加点-点餐 | 蔬菜棒 |
| 还是在外面吃 | □ |
| 会觉得女孩子要懂做菜比较好吗? | ○ |
| 咖喱- | □ |
| 就是在咖喱里面加入炼乳 | ○ |

### 好感度C

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 还记得吗? | ○ |
| 其实背地里好像跟黑道有扯上关系 | □ |
| 这件事情是不是要告诉那两个人比较好? | △ |
| 随意 | |
| 一不小心就用平常的方式握杯子了。 | ○ |
| 稍微做了点裁缝而已。 | ○ |
| 我帮他缝回去而已。 | ○/□ |
| 这样很受欢迎也不奇怪了吧? | ○ |
| 加点-点餐 | 蔬菜棒 |
| 事后才感到很后悔。 | ○ |
| 这样的话就不会乱买东西了 | □ |

### 好感度C满了之后的特殊事件

（闲逛一会后会接到电话，之后前往永洲街十字路口的派出所找她）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 你觉得哪边吸引你啊? | ○ |
| 感觉真的挺浪漫呢~ | ○/□ |

### 好感度B

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 唉 | ○ |
| 还到处宣传说我是很过分的女人 | ○/□ |
| 她根本没有相信过我吧 | □ |
| 真的吗? | □ |
| 随意 | |
| 稍微觉得有点不爽 | □ |
| 该怎么办才好呢? | ○ |
| 看了就让人觉得不爽! | △ |
| 随意 | |
| 都会不自觉的想到桐生先生。 | ○ |
| 笨蛋 | ○ |
| 桐生先生喜欢我吗? | ○ |
| 已经有老婆了吧? | □ |

### 好感度A

（满了之后闲逛一会后会接到电话，玩家需要前往地图东南侧出租车附近的 WORKS 上山 S 前）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 没想到心结这么深 | ○ |
| 谣言传的越来越夸张了 | ○/□ |
| 我想还说要从那边着手 | □ |
| 只要本人承认了就行了吧? | □ |
| 找话题 女性很喜欢的博多纺织品 | |
| 对还是错? | □ |
| 是哪个呢? | ○ |
| 桐生先生也问些什么嘛! | □ |
| 究竟是什么呢? | □ |
| 什么都不做 | |
| 啊！? | ○ |
| 心情好差 | △ |
| 离金色驾照越来越遥远 | ○ |
| 绝对要努力 | ○ |

## 好感度S

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 跟我完全和好了。 | ○ |
| 欢迎随时跟我说喔。 | ○ |
| 打道回府 | |

# 辉夜

推荐饮料：黑醋栗柳橙

推荐食物：巧克力棒

推荐装备：名流香水、高级香烟、龙刺绣衬衫

## 话题列表

| 话题 | 位置 |
| --- | --- |
| 雪祭的话题 | 初始 |
| 北海道的话题 | 初始 |
| 胸部大的女生很多 | 初始 |
| 早晨汤咖喱减肥法 | 咖喱专卖店消费两次后，和门口的店员对话 |
| 白巧克力是白色的理由 | 和巧克力店的店员买东西两次后 |
| 天冷就该用热水袋 | 在地图左上角的魔法少女前，和长板凳的两个女性对话 |
| 七月正是海胆的盛产期 | 寿司三味消费两次后，和门口的NPC对话 |
| 北海道的年节料理 | 和第二部第一章监狱操场西侧的犯人对话 |

## 第一次进店

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 做了不少了不起的事吧? | ○ |
| 你做过什么呢? | □ |
| 加一加差不多有六年了吧。 | ○ |
| 就是想待着吧? | ○ |
| 完全不会去刻意争取客人来指名我。 | ○ |
| 提问题 喜好 | □ |
| 是因为工作才来到月见野的吗? | □ |
| 去赚点钱嘛♪ | ○ |
| 赚到的钱一下子就全没咯♪ | ○ |
| 这是我现在的想法啦。 | □ |
| 提问题 兴趣 | ○ |
| 或是随便看部电影。 | ○/□ |
| 都会很激动♪ | ○ |
| 今年除夕的节目! | △ |
| 多少还是需要勇气 | ○/△ |
| 延长 | |
| 也是在北海道长大的。 | △ |
| 讲话是不会有地方口音的。 | □ |
| 只是平常都不太讲。 | ○ |
| 地方口音灰常重。 | △ |
| 随意 | |
| 打道回府 | |

## 好感度E

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 客人通常都会很失望吧? | □ |
| 那我等一下就辞职好了♪ | ○/□ |
| 切断联系过。 | ○ |
| 提问题 感情观 | ○/□ |
| 冴岛先生相信鬼或者幽灵之类的东西吗? | ○ |
| 结果今天害我睡眠不足 | △ |
| 提问题 关于辉夜 | □ |
| 那你就是哥哥咯♪ | □ |
| 我觉得会耶。 | ○ |
| 这才是世界上最棒的生活吧♪ | ○/△ |

## 好感度D

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 老师啊 | ○ |
| 所以大学毕业后就进了自由业。 | □ |
| 我觉得自己也该加把劲了 | ○ |
| 能做的事情也非常有限 | □ |
| 提问题 私事 | △ |
| 应该是M吧? | ○/□ |
| 久违的办了一场成烤~! | ○/□ |

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 真令人怀念啊♪ | ○/△ |
| 你平常会去烤肉吗? | ○ |
| 你料理的手艺如何呢? | ○/□ |
| 找话题 | 天冷就该用热水袋 |
| 真不知道该作何种反应才好 | □ |
| 约她去吃个饭好了♪ | ○ |
| 我是不是也该安慰她老公一下? | ○/□ |

## 好感度C

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 就是人家只要有经验的 | □ |
| 我上个月才过26岁生日 | △ |
| 人家特地把年龄限制写出来了。 | ○ |
| 找话题 随意 | |
| 外面是不是很冷? | □ |
| 每天都在家里悠悠哉哉的。 | △ |
| 它每天都在家里过得很悠哉。 | ○ |
| 等春天到了再开始工作♪ | ○ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 对方是女生。 | ○/□ |
| 其实女孩子也不错♪ | □ |
| 你不这么觉得吗? | ○ |
| 要不要考虑和朋友一起住呀? | ○ |

## 好感度C满了之后的特殊事件

（闲逛一会后会接到电话，之后前往司大街西侧、路口附近的圣诞树旁找她）

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 志愿参加者也占了许多比例 | ○/△ |
| 所以完全不需要在地面上走路呢 | ○/△ |

## 好感度B

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 你不觉得吗? | ○ |
| 一回去可能就不想出来了 | □ |
| 可以一个人活下去吧 | ○/□ |
| 也是最后一次的挑战 | ○/□ |
| 找话题 | 天气冷的时候就该用热水袋 |
| 天蝎座的运势好像是第一名哦♪ | ○ |
| 所以我还满期待有好事发生的♪ | ○ |
| 真的吗? | ○ |
| 大概像这样嘛♪ | ○ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 你个性很急吗? | □ |
| 我是不是很奇怪? | ○ |
| 三个礼拜左右吧? | □ |

## 好感度A

（满了之后闲逛一会后会接到电话，汇合地点和上次一样）

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 我超级紧张~! | ○ |
| 才有可能开拓出新的道路。 | □ |
| 所以现在每天都过得很充实♪ | ○ |
| 找话题 | 天气冷的时候就该用热水袋 |
| 说她接下来要去公关俱乐部工作~! | ○/□ |
| 然后随你挑的店。 | ○ |
| 你对那个女生的选择有什么看法? | □ |
| 就沦落到风俗店了。 | ○ |
| 找话题 北海道的年节料理 | |
| 你对我有什么感觉? | ○ |
| 对方肯定也不会喜欢我这种人 | □ |

## 好感度S

| 问题 | 对话选项 |
| --- | --- |
| 通过了哦~♪ | ○/□ |
| 踏上全新的人生啰~♪ | ○/□ |
| 打道回府 | |

# 穗乃香

推荐饮料：转蛋饮料

推荐食物：炸嫩鸡块

推荐装备：法国制男性香水、瑞士制高级手表、龙刺绣衬衫

## 话题列表

| 话题 | 位置 |
|---|---|
| 外国人很多 | 初始 |
| 苍天堀大街的街景 | 初始 |
| 大阪的女孩子 | 初始 |
| 大阪烧减肥 | 鹤桥风月消费两次后，和店前的男女对话 |
| 艺人聚集的店家 | 和民消费两次<br>BAR STIJL消费两次 |
| 今年的最新时尚问题 | Le Marche消费两次 |
| 大分的炸鸡 | 和法眼寺小巷的两个男子对话 |

## 第一次进店

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 有人说过你的嗓音很有磁性吗？ | ○ |
| 他们在主持的时候应该也不会用方言吧？ | △ |
| 所以我无论如何都得把口音纠正回来才行。 | ○ |
| 提问题 喜好 | △ |
| 那你一定很有钱啰♪ | ○/△ |
| 现在读三年级 | ○ |
| 我不管在店里店外都是第一红牌喔♪ | □ |
| 提问题 兴趣 | ○/△ |
| 秋山先生你好像常泡公关俱乐部嘛？ | ○ |
| 连眼神也不敢对上啊！ | ○ |
| 我每次都是因为这样失败。 | △ |

## 好感度E

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 放学没回家就来上班 | □ |
| 外貌也是相当重要的。 | ○ |
| 所以没办法说存到目标就不干了 | □ |
| 提问题 感情观 | ○/□ |
| 似乎只会跟条件超级好的女生交往呢 | □ |
| 只要个性有趣就够了 | ○ |
| 所以跟装傻的人很合得来喔♪ | □ |
| 所以我从来没有跟吐槽的人交往过 | ○/□ |
| 打道回府 | 如果好感度没满的话请参考下面 |
| 提问题 关于穗乃香 | △ |
| 你会怕你跟我的适性不好吗？ | ○ |
| 这我倒是不知道呢。 | ○ |

## 好感度D

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 只是在学校里被讲师狠狠批评了一顿 | ○/□ |
| 所以讲师说我再这样下去是绝对没办法到东京当主播的 | △ |
| 我怎么可能在这里示范啊。 | ○ |
| 你觉得怎样？ | □ |
| 提问题 私事 | ○ |
| 但如果发现对方的缺点就又马上退烧 | ○ |
| 我当然也有报告过啰？ | ○ |
| 这是秘密♪ | ○ |
| 打道回府 | 如果好感度没满的话请参考下面 |
| 加点-点餐 | 炸嫩鸡块 |
| 只是现在稍微有点油肚。 | ○/□ |
| 我想吃炸串♪ | ○ |
| 不管几个我都吃得下去♪ | ○/△ |

## 好感度C

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 一点也不能大意啊。 | □ |
| 然后把练习东京腔的时间也拿来准备那边的考试。 | □ |
| 不好意思对你大吼。 | ○/□ |
| 找话题 | 御好烧减肥 |
| 其实我最讨厌没办法掌握对话的主导权了！ | ○ |
| 照着别人的步调走好像也不错 | ○/△ |
| 找话题 | 大分的炸鸡 |
| 你喜欢看搞笑节目吗？ | ○ |
| 感觉差透了 | ○ |
| 当然是因为有趣啊。 | ○/□ |
| 我觉得搞笑艺人真的很了不起呢！ | ○ |

## 好感度C满了之后的特殊事件

（闲逛一会后会接到电话，之后前往严桥）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 就真的会变成单纯的工作狂啦。 | ○ |
| 要做这种事的话大可去其他地方嘛。 | ○/△ |

## 好感度B

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 这个嘛 | ○ |
| 然后我也被选上了喔♪ | ○/□ |
| 还称赞我说“你一定非常努力吧”♪ | □ |
| 找话题 | 今年的最新时尚问题 |
| 秋山先生你也经常去其他店对吧？ | □ |
| 我可以顺便再问一个问题吗？ | ○/□ |
| 你有女朋友吗？ | □ |
| 打道回府 | 如果好感度没满的话请参考下面 |
| 找话题 | 艺人聚集的店家 |
| 我还哭着挽留他呢。 | ○ |
| 那秋山先生你要回去的时候需不需要我哭着挽留你呢？ | △ |
| 哥哥说他要带女朋友回家 | □ |
| 勉强挤出笑容又好像不太好 | □/△ |

## 好感度A

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 最后冲刺到底该准备什么好呢？ | ○/□ |
| 只要喝点热茶应该马上就会好吧。 | ○ |
| 嗯~！！ | ○ |
| 找话题 | 大阪烧减肥 |
| 老板竟然让我杀到对折呢♪ | ○ |
| 之类的吧？ | ○ |
| “真是赚到了！”的成就感嘛。 | ○/□ |
| 找话题 | 今年的最新时尚问题 |
| 我的咬字超级清晰喔♪ | △ |
| 怎么样？ | ○ |
| 我可是非常认真的。 | ○ |

好感度A满了之后，过一会后接到电话和短信。前往“大黑药妆”和店员对话，再前往“明日叶公园”（也就是西乡的所在地）和坐在长板凳上的男子对话，之后离开公园触发剧情，并再次和男子对话并选择“把梦想卖给我”。付钱部分选择全给，因为实际上是免费的，因此玩家不需要担心。

## 好感度S

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 还是不行啊。 | □ |
| 那以后就可以随时跟秋山先生见面了♪ | ○ |
| 打道回府 | |

# 诗音

推荐饮料：转蛋饮料

推荐食物：巧克力棒

推荐装备：法国制男性香水、瑞士制高级手表、龙刺绣衬衫

## 话题列表

| 话题 | 位置 |
|---|---|
| 车子很多 | 初始 |
| 咖啡厅很多 | 初始 |
| 名古屋的女孩 | 初始 |
| 广受名流欢迎的龙舌兰就 | 在FIRST SHOT消费两次，第三次时解锁 |
| 味噌对美容和健康有益 | 山本屋总店消费两次后和入口旁的女性对话 |
| 鸡翅膀富含胶原蛋白 | 世界的山将消费两次后和入口旁的男性对话 |
| LA名流风格圣诞节 | 中部地方广场的西侧，存档点的东北方，聆听两台橙色自行车间女性的对话 |
| 在VIP包厢看棒球 | 锦荣打击练习中心内的男性对话 |

## 第一次进店

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 你在从事什么工作呢？ | ○ |
| 我是名古屋出身的喔。 | ○/□ |
| 我在人前都尽量不说名古屋腔。 | □ |
| 好像一直在生气 | □ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 所以现在就开始期待了♪ | ○/□ |
| 次数都没有办法太频繁啊。 | △ |
| 我的发色也是天生的喔。 | □ |
| 提问题 | 喜好○ |
| 我对甜点毫无招架之力♪ | ○ |
| 因为没有钱之类的理由。 | □ |
| 可是一直找不到伴侣 | ○ |
| 我不想跟配不上自己的男性交往 | ○ |

## 好感度E

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 我一直很像跟你多聊聊天呢。 | □ |
| 所以我觉得很稀奇。 | ○ |
| 你应该也吃了不少苦头吧？ | □ |
| 想法自然也就变得比较封闭了。 | ○/□ |
| 提问题 兴趣 | □ |
| 出去旅行的目的就是拍照呀。 | ○/□ |
| 一点好处也没有。 | ○ |
| 所以才付现金吗？ | ○ |
| 何不用自己的钱来付账呢 | □ |
| 提问题 感情观 | □ |
| 轻轻拉起衣袖的动作非常性感呢♪ | ○ |
| 我也经常在拍照呢。 | □ |
| 会造成问题的 | ○ |
| 你会拍自己的照片吗？ | ○ |

## 好感度D

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 被家母知道了。 | ○/□ |
| 已经结婚的人就是当家庭主妇吧？ | ○ |
| 品田先生何不也去找个金主呢？ | ○ |
| 提问题 | 关于诗音△ |
| 让我们放心不少。 | ○ |
| 我都忍不住别开视线了呢。 | ○ |
| 只说了一句“啊~这次也失败了啊” | △ |
| 打道回府 | 如果好感度没满的话请参考下面 |
| 提问题 私事 | △ |
| 我还是处女唷。 | ○/□ |
| 我的理想就是以处女之身走上红毯。 | ○ |
| 你晚上都会到街上来喝酒吗？ | ○/□ |
| 所以我对其他店家也非常有兴趣。 | ○ |
| 我也比较喜欢会说趣事给我听的人♪ | ○ |
| 像是床铺试躺员吧。 | ○ |

## 好感度C

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 可是…… | □ |
| 所以有好几个人都去了。 | ○ |
| 所以我吓了一大跳呢。 | ○/△ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 你的酒量好吗？ | □ |
| 其实我一直尽量避免喝酒。 | ○/□ |
| 滴酒不沾。 | ○ |
| 我再也不要沉溺在酒精之中了。 | ○/△ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 你现在有交往的对象吗？ | ○ |
| 大概有几个人？ | △ |
| 看起来只会觉得是在逞强 | ○ |

## 好感度C满了之后的特殊事件

（闲逛一会后会接到电话，之后前往绫小路处）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 不过春天的时候会开出很美的花唷♪ | ○/△ |
| 真是丢脸 | ○/△ |

## 好感度B

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 关于前几天跟你说过的客人 | ○/□ |
| 所以她很担心 | □ |
| 我就没办法结婚呀。 | □ |
| 本身就很奇怪了。 | △ |
| 加点-点餐 | 巧克力棒 |
| 正在调查该怎么样才能取得绿卡。 | □ |
| 而且似乎好几千人中只会抽出一个人。 | □ |
| 我是不是应该放弃呢？ | □ |
| 找话题 | 鸡翅膀富含胶原蛋白 |
| 你擅长保守秘密吗？ | □ |
| 我正在犹豫要不要跟擅长说谎的人交往？ | △ |
| 但是我却没有坦白说出实话的勇气。 | ○ |

## 好感度A

（满了之后闲逛一会后会接到电话，前往久米大道触发追逐战，结束后到五色大街和她对话）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 好像有人在跟踪我。 | ○/□ |
| 你有什么线索吗？ | ○ |
| 感觉很不舒服耶 | ○ |
| 找话题 | 味噌对美容和健康有益 |
| 我今天有点累了。 | ○/□ |
| 我就忍不住出手了。 | ○/△ |
| 我是个那么令人讨厌的女人吗？ | ○ |
| 找话题 | LA名流风格圣诞节 |
| 其实是博弈场喔 | ○/□ |
| 我也要去看看。 | ○ |
| 所以下次我一定要进去瞧瞧 | ○ |

## 好感度S

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 死去的家父一定也会比较高兴的 | ○/□ |
| 我已经订好稍后的餐厅了。 | ○/□ |
| 打道回府 | |

# 樱咲日向

在攻略完前面四个角色后，控制秋山骏前往神室町的 ELISE 触发事件。之后回去新塞蕾娜，四个主角去各自的夜店触发事件，然后再回去 ELISE。重复四次后解锁樱咲日向。

推荐饮料：转蛋饮料

推荐食物：水果盘

推荐装备：法国制男性香水、瑞士制高级手表、龙刺绣衬衫

## 话题列表

| 话题 | 位置 |
|---|---|
| 韩式桑拿在女性间很受欢迎 | 光顾两次“汤乃园” |
| 在畅货中心可以买到名牌 | Le Marche消费两次 |
| 卡拉OK馆的单人卡拉OK包厢 | 光顾两次“卡啦OK馆” |
| 可以吃的红茶 | 在“阿尔卑斯咖啡厅”消费两次 |
| 章鱼对消除疲劳有很好的效果 | 在“银章鱼＆Highball酒吧”消费两次，然后和入口附近的两个男性对话 |

## 第一次进店

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 我从出生到现在一直都住在琦玉 | ○/□ |
| 今天才第一天上班♪ | □ |
| 刚才我还在接待别的客人喔~ | △ |
| 加点-点餐 | 水果盘 |
| 所以我一直很期待能够用它♪ | ○ |
| 唱整个晚上到隔天早上都是常有的事♪ | □ |
| 对喉咙不太好。 | ○ |
| 提问题 喜好 | ○ |
| 螺肉啊那些下酒菜之类的♪ | ○/□ |
| 桐生先生对女孩子也是强硬又自我的风格吗？ | □ |
| 对那种人立刻分手！立刻！ | ○ |
| 还要检查女生的手机确定你有没有出轨 | ○ |

## 好感度E

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 我在店里面的排名上升了喔~♪ | ○ |
| 好想要快点当上红牌小姐 | □ |
| 你也会帮我提升我的排名对吧? | □ |
| 提问题 兴趣 | ○ |
| 不过对电影本身倒不是很了解。 | ○ |
| 我也是最喜欢生肝片了~♪ | ○ |
| 真的好难过~! | □ |
| 店员会说已经没有备料了。 | □ |
| 提问题 感情观 | □ |
| 然后我就可以很开心的跑过去♪ | □ |
| 要是长得很丑的话就实在是 | □ |
| 我挺常去看那种会有很多帅哥出现的音乐剧♪ | ○ |
| 难不成你也喜欢吗? | □ |
| 当时真的吓了一大跳! | □ |
| 其实背地里有事不能见光的人反而更多喔。 | ○ |

## 好感度D

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 就再也没有忘记过你的长相了呢? | ○/△ |
| 就像这样会马上想起来♪ | ○ |
| 是不是也全部都忘掉了 | △ |
| 提问题 关于日向 | □ |
| 稍微逛了一下网页。 | ○ |
| 只要一有时间就会想要滑手机。 | ○ |
| 不怕会看腻♪ | □ |
| 提问题 私事 | △ |
| 普通的运动服。 | □ |
| 就连接吻我都讨厌 | ○/□ |
| 桐生先生果然会想要跟自己的女朋友做那种事吗? | □ |
| 满口黄腔的男人真是烦死人了! | ○ |

## 好感度C

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 知道为什么要写成那样吗? | ○/□ |
| 当初知道的时候我有点讶异。 | △ |
| 说“马上就会重新开始营业了，所以回来吧” | ○ |
| 那个客人就生气走掉了 | △/□ |
| 找话题 | 卡拉OK馆的单人卡拉OK包厢 |
| 我还挺喜欢这种站在大家面前的感觉♪ | ○/□ |
| 几乎都是像这种感觉啊。 | ○ |
| 而且这种事情已经发生过很多次了。 | □ |
| 打道回府 | |

## 好感度C满了之后的特殊事件

（闲逛一会后会接到电话，之后前往剧场前广场 SEGA 俱乐部前）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 姑且当作目前的目标。 | ○/□ |
| 反而比较像是白天的游乐场所呢。 | ○/□ |

## 好感度B

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 一瞬间就超过我的排名了 | ○ |
| 所以我在想我要不要多上几个班呢? | ○/□ |
| 说不定她们也很讨厌我呢 | △ |
| 都让人觉得“咦?那是谁啊?新人吗?”那种程度喔♪ | ○ |
| 找话题 | 章鱼对改善疲劳有很好的效果 |
| “如果是跟这个人的话，生小孩也没有问题。”这样。 | ○/□ |
| 我很喜欢桐生先生愿意这样认真听我说话♪ | ○ |
| 桐生先生觉得我怎么样? | ○ |
| 打道回府 | |

## 好感度A

（接到电话后前往宾馆街的“M 超商 神室町店”出示 500 万圆，出示就行，不需要花钱）

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 那是因为爱海她跟客人睡了。 | ○/□ |
| 排名第一什么的已经不重要了 | ○ |
| 我一定赢不了的啊…… | ○/□ |
| 找话题 | 卡拉OK馆的单人卡拉OK包厢 |
| 光是要回家都觉得麻烦 | ○ |
| 通勤的时间就可以用来做别的事了 | □ |
| 果然还是只有辞掉这个工作这个选项了吗? | □ |
| 找话题 | 章鱼对改善疲劳有很好的效果 |
| 咖啡跟红茶你喜欢哪种? | □ |
| 一天会喝10杯左右 | ○ |
| 像这样的课程 | ○ |
| 一定会很好玩的 | △/□ |

## 好感度S

| 问题 | 对话选项 |
|---|---|
| 终于成为ELISE的第一红牌了! | ○/□ |
| 结果这个梦想也实现了♪ | ○/△ |
| 打道回府 | |

# 钓鱼

## 河钓

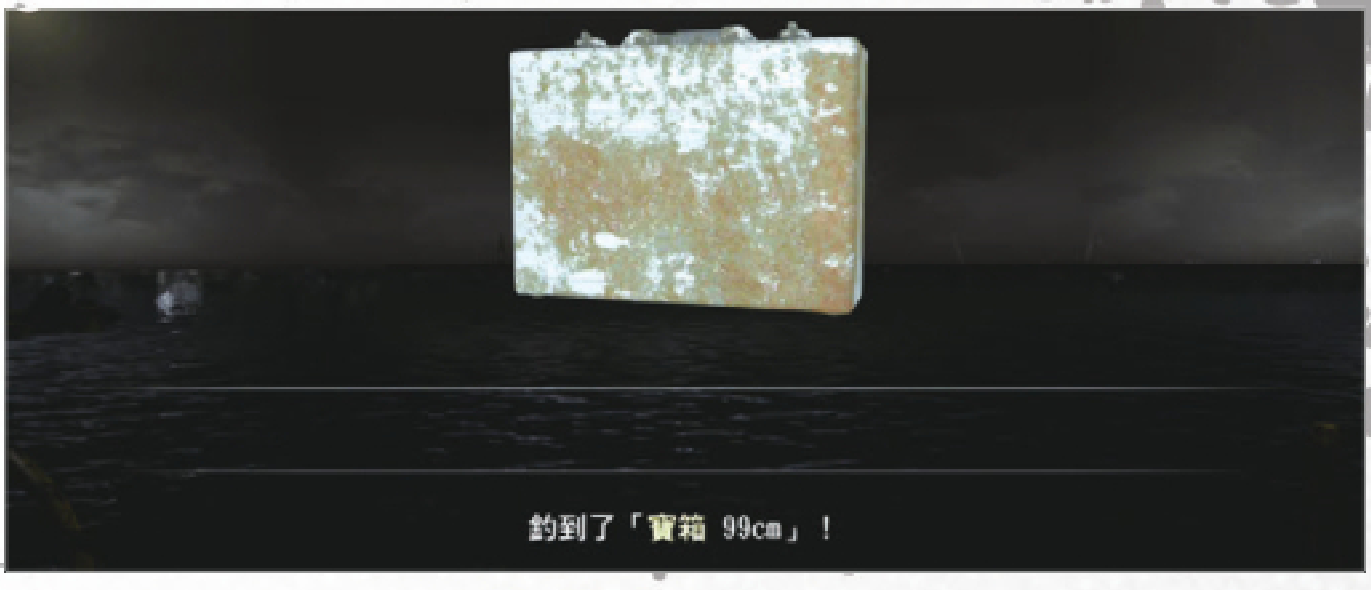
河钓操作很简单，鱼钩动了就拉杆即可。除了月见野，每个城市都有两个钓鱼点。河钓的大部分鱼饵都能在商店直接买到，部分比较“专业”的鱼饵则需要前往码头的 NPC 处购买了。

### 河钓

| 名字 | 永洲街永洲川 | 永洲街筑前川 | 月见野（聚落） | 苍天堀北侧 | 苍天堀南侧 | 锦荣町 | 神室町下水道 | 神室町赛之河原 | 对应钓饵 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鲫鱼 | 全天 | 全天 | × | 全天 | 全天 | × | 全天 | × | 芝麻包、章鱼烧包、昆布饭团、鲑鱼饭团、总汇三明治 |
| 鲤鱼 | 全天 | 全天 | × | 全天 | 全天 | × | × | 全天 | 明太子包、蚯蚓、鲑鱼饭团、狗食、总汇部三明治 |
| 锦鲤 | 全天 | 全天 | × | 全天 | 全天 | 全天 | × | 全天 | 肉包、豚骨饭团、鲔鱼饭团、幕内便当、烤鸡串、章鱼烧8个、起司章鱼烧8个 |
| 人面鱼 | × | × | 夜 | 夜 | 夜 | 夜 | 夜 | 夜 | 钓饵用虾、味噌烧饭团、蚯蚓、狗食、章鱼烧包、总汇三明治、木天蓼棒、鲔鱼汉堡套餐 |
| 虾虎鱼 | 黄昏 | 黄昏 | × | × | 黄昏 | × | × | × | 明太子包、肉包、鲔鱼饭团、昆布饭团、猪排便当、木天蓼棒、总汇三明治 |
| 鲶鱼 | × | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | × | 蛤蜊 |
| 鲈鱼 | 全天 | 全天 | × | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | × | 明太子包肉包、鲔鱼饭团、豚骨饭团、章鱼烧包、鲔鱼蛋三明治 |
| 虹鳟 | 白天 | 白天 | 白天 | × | × | × | × | × | 明太子包、肉包、蚯蚓、钓饵用竹荚鱼、总汇三明治 |
| 鲑鱼 | × | × | 全天 | × | × | × | × | × | 蚯蚓、伊势虾、钓饵用酸醋乌贼 |
| 伊富鱼 | 黄昏 | 黄昏 | × | × | × | × | × | × | 豚骨饭团、烤鸡串 |
| 石龟 | × | × | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | 全天 | 蚯蚓、伊势虾、肉包、烤鸡串、章鱼烧8个、章鱼烧16个、起司章鱼烧8个、鲔鱼蛋三明治 |
| 伞 | 全天 | 全天 | × | 夜 | 白天、夜 | 全天 | 全天 | 全天 | 蚯蚓、明太子包、肉包、总汇三明治 |
| 银龙鱼 | × | × | × | × | 白天、夜 | × | × | 全天 | 鲑鱼饭团、狗食、蚯蚓、钓饵用虾、章鱼烧包、总汇三明治 |
| 雷鱼 | 全天 | × | 白天、夜 | 全天 | × | × | × | × | 明太子包、鲑鱼饭团、蚯蚓、蚬、狗食、总汇三明治、章鱼烧包 |

## 海钓

海钓相比河钓复杂一些，主要分为两种，一种是老老实实地配合鱼的移动推动左摇杆，并在和鱼保持同向的同时收线，虽然耗时耗力但非常稳；另一种则是利用不停地放绳（L1）和双倍收线（R1+R2），优点是速战速决，缺点是很容易失误。笔者推荐的是将两者结合，距离远时用方法二，快到岸了就换回方法一。




### 海钓

| 名字 | 锦荣町 | 神室町 | 范围 | 鱼饵 | TIPS |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 空棘鱼 | × | 全天 | 130-150 | 钓饵用虾、斑节虾、伊势虾、明太子包、豚骨饭团 | BGM会发生变化 |
| 旗鱼 | 全天 | × | 90-150 | 钓饵用虾、斑节虾、伊势虾 | BGM会发生变化 |
| 鲔鱼 | × | 全天 | 110-150 | 钓饵用虾、斑节虾、伊势虾、明太子包、芝麻包、木天蓼棒 | BGM会发生变化 |
| 花枝 | 夜 | × | 20-100 | 钓饵用竹荚鱼、钓饵用乌贼、钓饵用虾、斑节虾、烤鸡串、蛤蜊、蚯蚓 | |
| 鲽鱼 | 黄昏 | 黄昏 | 30-90 | 钓饵用醋酸乌贼、钓饵用乌贼、钓饵用竹荚鱼 | |
| 真鲷 | 全天 | × | 60-150 | 钓饵用竹荚鱼、钓饵用乌贼、斑节虾、烤鸡串 | |
| 红鲉 | 全天 | × | 0-80 | 钓饵用竹荚鱼、钓饵用乌贼、钓饵用虾、斑节虾、烤鸡串、蚬、蚯蚓 | |
| 剥皮鱼 | 白天 | 白天 | 0-65 | 钓饵用竹荚鱼、蚬、蚯蚓、伊势虾 | |
| 斑节虾 | × | 夜 | 0-40 | 钓饵用醋酸乌贼、钓饵用竹荚鱼 | |
| 鳗鱼 | × | 黄昏 | 0-70 | 钓饵用醋酸乌贼、钓饵用竹荚鱼、蚯蚓 | |
| 虾虎鱼 | 全天 | 全天 | 0-40 | 钓饵用乌贼、钓饵用竹荚鱼、蚯蚓 | |
| 铁桶 | 全天 | 全天 | 0-150 | 所有鱼饵 | BGM会发生变化 |
| 宝箱 | 全天 | 全天 | 0-150 | 所有鱼饵 | 会随机掉落道具 |
| 大白鲨 | 白天 | × | 0-75 | 钓饵用虾、钓饵用醋酸乌贼、斑节虾、伊势虾、蚯蚓、蚬、猪排便当 | BGM会发生变化 |
| 伊富鱼 | × | 全天 | 0-70 | 钓饵用竹荚鱼、钓饵用醋酸乌贼、鲑鱼饭团 | BGM会发生变化 |
| 章鱼 | 夜 | × | 0-90 | 钓饵用醋酸乌贼、钓饵用竹荚鱼、蚯蚓、蛤蜊 | BGM会发生变化 |
| 伞 | 全天 | 全天 | 0-150 | 所有鱼饵 | |
| 河豚 | 黄昏 | × | 30-100 | 钓饵用乌贼、钓饵用虾、蚬、蛤蜊、斑节虾、猪排便当 | |
| 皇带鱼 | × | 全天 | 80-150 | 钓饵用虾、斑节虾、伊势虾、肉包、明太子包、豚骨饭团、限定千禧塔巨层汉堡、木天蓼棒 | BGM会发生变化 |
| 巨螯蟹 | × | 全天 | 110-150 | 钓饵用虾、斑节虾、伊势虾、明太子包、豚骨饭团、木天蓼棒 | BGM会发生变化 |

## 一流搞笑艺人

吐槽不光要选择正确的台词，还要在正确的时机说出来。具体的时机是在NPC 快要说完或者刚说完台词的时候。另外由于有时间限制，需要看答案的玩家别忘了按触摸板暂停。小游戏本身可以重复挑战，熟悉捧哏或者日式搞笑艺术的玩家不妨自己尝试一下。

### 按键顺序

| | |
| --- | --- |
| 第一次 | □→○→△→○→□→△→△→□→○→△→□→○→△→□→△→△ |
| 第二次 | □→○→△→○→□→△→□→□→△→○→□→○→△→○→□→○→△ |
| 第三次 | ○→□→□→△→○→□→○→□→△→□→○→△→□→○→□→○→□→□→○→○→△ |




## WORKS上山（武器店）

武器店升到满级 10 级需要 50 万金钱或者等价的素材 / 道具，超过等级 10 的金额会被浪费掉。部分武器和装备需要玩家捐献特定素材才能解锁，解锁后只要花费金钱（或者还有特定装备）就可以购买装备了。大部分素材的获得方式都和支线有关，基本上只要玩家完成全部支线故事、额外篇章（包括支线）、修行、斗技场、钓鱼和打开所有储物柜后，素材基本上就收集得差不多了。部分比较难搞的素材的获得方法可以参考下表，另外素材中有不少是装备，其中不乏品田的无限耐久系列武器，诸如铁棒、小刀、长棒、刀这种，建议没事别乱丢弃道具或者装备。

| 素材 | 获得方式（并不惟一） |
| --- | --- |
| SSS黑色火药 | 神室町钥匙柜A2、斗技场10万P换取 |
| 花枝 | 海钓、苍天堀钥匙柜C3 |
| 珍珠 | 品田抽奖支线中的特等奖奖品（建议S/L） |
| 栲树木片 | 苍天堀钥匙柜F5、桐生捡垃圾支线S级奖励 |
| 巨大塑胶人偶 | 苍天堀钥匙柜C2、品田抽奖支线中的二等奖奖品 |
| 镰鼬印多用途刀 | 惠比寿屋 神室町店 |
| 高纯度白金 | 神室町钥匙柜I5、斗技场10万P换取 |
| 小型马达 | IF8随机报酬、品品田抽奖支线中的三等奖奖品 |
| 橡胶球 | 唐吉诃德 月见野店 |
| 强韧纤维布 | 桐生捡垃圾支线A级奖励 |
| 染血束腹 | 斗技场15万P换取 |
| 电池 | 唐吉诃德 神室町店 |
| 鹰爪辣椒 | 桐生捡垃圾支线B级奖励、唐吉诃德 神室町店 |
| 超高弹力树脂 | 苍天堀钥匙柜H3 |
| 打火机油 | 唐吉诃德 月见野店 |
| 腹肌贴片 | 斗技场10万P换取、神室町钥匙柜B1 |
| 龙爪 | 斗技场15万P换取 |
| 龙眼 | 冴岛修行全部完成后的报酬 |
| 谜之辉石 | 神室町钥匙柜B3、G2、斗技场20万P换取、夜店转蛋饮料 |
| 重力变换装置 | 苍天堀钥匙柜D2、IF8随机报酬 |

## 斗技场

每个角色的斗技场解锁的方法都是一样，那就是各自的城市刷“胜利之路”系列的杂兵。刷到一定场数后会触发事件，之后来到地图上的“！”后击败 NPC，重复几次后会触发事件提示玩家已解锁斗技场。斗技场位于神室町地下的赛之河源。

斗技场中难度最高的角色是秋山骏和品田辰雄，话虽如此，这两个角色还是有一些赖招的。秋山骏的“三角跳跃的精髓”对于快速解决敌人非常有效，一对一时就利用热血状态下的原地 L2+ △（也就是浮空技）无限连死对手。品田辰雄则是用滑铲和□△磨血，血快没了就跑圈打持久战，热血槽满了就发动极。这个战术虽然非常没有效率，但胜在非常稳。至于剩下两个角色就没什么好说的了，强力招数要多少有多少。

# ULTIMATE BATTLES（究极斗技）

实际上就是一些加了限定条件的关卡，只要把握要点，过关难度实际上比斗技场还要低一些。以下是部分究极斗技的难点。

| 试炼 | 要点 |
|---|---|
| 乱战斗技 其五 | 全程需要用铁板防御，敌人的站立射击为一发，蹲姿射击则是三发，消灭第三个敌人时立即按防御，右侧会有一个敌人，最后的机关枪敌人需要玩家放弃铁板直接往前冲。 |
| 乱战斗技 其六 | 尽量让自己站在角落，这样就可以打中更多的敌人。 |
| 乱战斗技 其九 | 利用杂兵累积热血槽，然后让目标靠近铁门发动热血技能。 |
| 试炼斗技 其四 | 终结重击就是连段中最后△那一下。敌人HP低下后再用□△△补刀。 |
| 试炼斗技 其六 | 靠近敌人后按R2累积热血槽，然后捉住敌人发动热血动作。 |
| 试炼斗技 其八 | 最简单的做法是靠走位引开敌人，目标敌人落单后□□□干掉。更加安稳的做法是利用挑衅（R2）累积热血槽，然后将目标引到墙壁前用热血动作干掉，第二个方法相当耗时。 |
| 试炼斗技 其十 | 捡起棒球后将所有敌人引到一条直线上，可以利用棒球场地上的白线来判定，差不多了靠近敌人然后一发入魂。善用R1可以调整自己的站位。 |
| 究极斗技 其四 | 品田依靠滑铲慢慢磨血就好，热血槽够了就发动极，推荐在敌人快起身时发动，这一招的威力大一些。 |
| 究极斗技 其五 | HP低下时可以通过花费热血槽来回复HP（R3+L3）。正常敌人可以依靠□→△→○（弹跳投掷）来无限连，BOSS的对付方法和流程基本和主线剧情时一样。→ |

# 白金心得

## 奖杯篇

| 奖杯总数 | 57 | 铜杯 | 50 | 银杯 | 4 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

### 奖杯说明

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 60～80小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能会错过的奖杯 | 有（你是我的公主） |
| 有无奖杯BUG | 无 |

熟悉《如龙》系列”的玩家大多都非常懂本作白金的套路，最大的难点莫过于“名人堂玩家”，这个奖杯基本囊括了游戏的所有要素。不过由于本作首次也是暂时惟一一次引入五个可操作角色，因此在复杂程度和恶心程度上更上一层楼。另外本作的二周目继承的只有玩家的通关存档，漫游模式作为额外模式之一，虽然玩家依旧可以在这个模式下解锁奖杯，但所做的一切都不会继承到本篇游戏当中。

本作的推荐白金路线如下：

1.NORMAL 难度推进流程至最终部，之前尽量完成全部角色的额外篇章故事和修行（特别是桐生一马）。额外篇章的部分相对独立，即便有战斗难度也不高。在第一章控制桐生一马回到神室町时，解锁突破界限。另外流程中途捡到的所有金盘都不会卖掉，全部存着。

2. 最后一次操作遥，完成修行、全部工作和支线故事，解决遥的突破界限和亚门战，并且控制泽村遥将尽可能多的储物柜钥匙给找到（部分区域未成年的遥不能进入）。

3. 四个主角汇合后开始清理支线。优先完成将全收集、额外篇章剩下的部分。全支线故事、全修行、突破界限、武器店升级。然后利用 S/L 和之前收集到的赌博作弊用道具去各地的赌场赚取启动资金。赌博后获得的点数全部换成白金盘。白金盘不要一口气全部换掉，先换 150 万左右即可。

4. 完成全部需要钱的项目，例如武器店升级、公关俱乐部、土鸡杯，其中土鸡杯的最后一代鸡培养直接塞白金盘或者金盘。如果钱不够的话，陪酒女最后的 500 万可以先留着不给。

5. 完成斗技场和亚门战，完成除了公关俱乐部以外的所有成就目录。查漏补缺补完杂项奖杯。

6. 游戏通关，获得 200W。在漫游模式将公关俱乐部最后的 500W 给搞定，钱不够的玩家直接将身上的东西全部卖掉。之后再去便利店的 ATM 机汇 500 万解锁“长腿之龙”。

7. 完成额外模式“ULTIMATE BATTLES”。

8. 开启二周目，这次选择的难度是 EX — HARD，在万事俱备的情况下直接打就完事了，通关后解锁奖杯“继承传说者”，如果一切顺利的话，此时玩家就是“实现梦想者”了。




**实现梦想者**（白金）
解锁条件 获得所有奖杯

**欢迎来到永洲街**（铜杯）
解锁条件 首次造访永洲街

**第一部完成**（铜杯）
解锁条件 完成第一部

**第二部完成**（铜杯）
解锁条件 完成第二部

**重逢**（铜杯）
解锁条件 秋山与遥再次重逢

**第三部完成**（铜杯）
解锁条件 完成第三部

**第四部完成**（铜杯）
解锁条件 完成第四部

**全体工作人员向您致谢**（银杯）
解锁条件 完成最终部

**继承传说者**（金杯）
解锁条件 完成EX－HARD模式
获得方法 如果玩家有在一周目做好所有准备：完成全支线、究极斗技（ULTIMATE BATTLES）通关、武器店升满、角色等级在20以上。然后再以这个状态通关并建立通关存档，那么EX－HARD模式基本就是送的。

**继承究极者**（银杯）
解锁条件 完成所有 ULTIMATE BATTLES

**活着就不能逃避**（铜杯）
解锁条件 于 NORMAL 难度下，从未将难度暂时降为 EASY 并通关

### 打倒恶魔杀手
铜杯

解锁条件 打倒恶魔杀手首领，并令其解散

获得方法 解锁奖杯后桐生的出租车司机故事主线其实还没有结束。

### 老司机
铜杯

解锁条件 完成10个接送任务

### 打倒山风
铜杯

解锁条件 于额外篇章打倒山风

获得方法 山风的战斗和主线中的巨熊类似，只有攻击头部才能对其造成伤害。不过山风对于那时的玩家来说应该已经不是什么问题了。

### 资深又鬼
铜杯

解锁条件 完成5个承包任务

获得方法 玩家需要先完成前置任务，然后再和聚落的NPC对话才能解锁新的承包任务。比较麻烦的承包任务需要玩家提供制定动物的部位（肉、毛皮等等），建议玩家平时打猎时获得的东西先留着，等承包任务都完成后（除了100万任务以外）再一口气将所有东西卖出去。

### 人气偶像
铜杯

解锁条件 游玩全部的工作体

### 你是我的公主
铜杯

解锁条件 在公主选秀赛最终决战中胜过T－SET

获得方法 虽然看似是个剧情奖杯，但实际上不是。在第三部第四章和山浦的对话中不能选择“辞退”，然后在决赛中获胜即可。本身的难度很低，NORMAL难度实在打不过的玩家可以切成EASY，难度并不会影响奖杯的获得。顺便一提，比赛输掉后剧情会有一些细微的不同。



### 以舞会友
铜杯

解锁条件 在热舞对战高峰会中和朱里分出胜负

### 了结恩怨
铜杯

解锁条件 与白河的最终决战获得胜利

### 长打者
铜杯

解锁条件 完成10个棒球的支线任务

### 名人堂玩家
金杯

解锁条件 成就目录完成度达到100%

获得方法 本作白金的最大难点，但流程很简单，对着列表一个个完成就好。惟一需要注意的热血动作收集，本作热血动作的解锁主要和“极”的等级、修行、天启有关，部分热血动作的后续需要玩家在热血动作发动中按对QTE才能使用。比较特殊的武器相关的QTE，笔者推荐每种武器都试一下，另外根据角色的不同，同一把武器的热血动作也会不同，具体发动条件可以参考强化能力/确认一览中的“能力确认”。最后，达成100%后还需要回秘密基地选择“成果”才能解锁奖杯。

### 支线故事10
铜杯

解锁条件 10个支线故事达成“完”或“终”

### 支线故事30
铜杯

解锁条件 30个支线故事达成“完”或“终”

### 支线故事50
铜杯

解锁条件 50个支线故事达成“完”或“终”

### 完全称霸支线故事
银杯

解锁条件 打倒了亚门

获得方法 亚门需要玩家完成除了“亚门”以外的全部支线故事才能解锁，详细可参考上文“亚门”部分。

### 品尝美食之龙
铜杯

解锁条件 于所有餐饮店点餐过

获得方法 推荐在完成达也修行和全部支线故事后再来完成。惟一不同的餐饮店是神室町PRONT，它会在白天和夜晚对应两个不同的菜单。另外部分餐饮店会有出了点餐以外的其他选项，选择这些选项也可以解锁新的菜单。善用装备“空腹腰带”“醒酒头巾”和道具“肠胃药RX”可以提高完成餐饮成就的效率。

### 观光之龙
铜杯

解锁条件 在各个都市的俯瞰地点至少摄影过一次以上

### 注意脚边
铜杯

解锁条件 累计捡起100个垃圾、地图碎片、抽奖券、置物柜钥匙

### 心跳加速的第一次约会
铜杯

解锁条件 在现实世界初次和公关小姐店外约会

### 大家一起干杯！
铜杯

解锁条件 结束公关俱乐部事件，和大家一起干杯

获得方法 公关俱乐部事件的最后一步需要准备500万，建议放到最后再来做。

### 人生就是不断学习
铜杯

解锁条件 于每个师父底下，完成一次以上的修行任务



### 已经是极限了 铜杯

解锁条件 所有玩者角色的等级提升到20以上

获得方法 不需要满级，只要所有角色都突破界限然后升到20以上即可。

### 天选之人 铜杯

解锁条件 第一次完成胜利之路事件

### 前10强者 铜杯

解锁条件 于斗技场的排行榜初次登上前10名

### 能者多劳 铜杯

解锁条件 WORKS上山的等级提升到5

### 吾得天启！ 铜杯

解锁条件 观看过所有天启

获得方法 玩家需要观看的只是每个角色的默认天启（也就是会登在部落格的那种），一共五个。

### 老是被找碴 铜杯

解锁条件 打倒在街头前来找麻烦的敌人100次

### Mr.颠峰 铜杯

解锁条件 使出桐生、冴岛、秋山、品田所有种类的热血巅峰

获得方法 热血巅峰一共12种每个男性角色各有3种。

### 喝啊啊啊啊！ 铜杯

解锁条件 使用怒龙气魄打倒50人

### 傀儡师 铜杯

解锁条件 使用“猛虎的心得 傀儡”打倒50人

### 空中强击者 铜杯

解锁条件 使用空中强击打倒50人

### 冲撞者 铜杯

解锁条件 成功使出自创　流星擒抱50次

### 游戏人生 铜杯

解锁条件 游玩了所有小游戏（除了SPECIAL CONTENTS）

### 弹跳之男 铜杯

解锁条件 游玩3次桌上曲棍球

### 在地相框收集者 铜杯

解锁条件 在所有都市的大头贴使用在地相框拍摄1次以上

获得方法 根据角色的不同，拍大头照时摆出姿势的时间也会不同。具体实际可以参考下表：

| | 桐生 | 冴岛 | 遥 | 秋山 | 品田 |
|---|---|---|---|---|---|
| ○ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| × | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| □ | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| △ | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |

### 名作LOVER 铜杯

解锁条件 在SEGA俱乐部游玩“太鼓之达人”与“Virtua Fighter2”各2次以上

### 晚餐就吃鱼吧 铜杯

解锁条件 在河钓时钓了5条以上的鱼

### 大放送 铜杯

解锁条件 游玩柏青嫂机台“兽王”和“阿拉丁A”各3次以上

### 入魂的一碗 铜杯

解锁条件 游玩3次面店　龙屋

获得方法 获得高评价的要点在于善用暂停（触摸板）。

### 雪仗新手 铜杯

解锁条件 在雪上格斗技「多人混战　新手级」中获胜

获得方法 先在WORKS上山购买到“高科技手甲”（需要捐献“强韧纤维布”和制作素材“钢铁护腿”），这样就会简单不少。

### 一流搞笑艺人 铜杯

解锁条件 在吐槽专家玩过所有段子

### 土鸡之王 铜杯

解锁条件 在土鸡杯经典赛获得初次优胜

### 早就想坐一次 铜杯

解锁条件 购买痛车

获得方法 玩家需要在出租车司机的额外篇章中达到25级才能解锁相关的贴纸。

### 长腿之龙 铜杯

解锁条件 在ATM汇给牵牛花的金额超过500万圆

获得方法 心痛钱的玩家可以在汇钱时备份个存档，解锁奖杯后立即读档即可。

### 积极沟通 铜杯

解锁条件 主动和居民攀谈次数达到50次

### 便利的新功能 铜杯

解锁条件 在显示TIPS时第一次详细阅读

### 注意来车 铜杯

解锁条件 在自由探索模式中第一次被一般车辆撞到（除了事件场景以外）

获得方法 最简单的办法是朝着行驶中的车的侧面跑过去，直接朝着车头跑NPC很容易会停车。



文 Ririan（实习）
美编 01




PS4

| 硬核机甲 | | Arc system Works | |
|---|---|---|---|
| HARDCORE MECHA | | 平台动作射击 | 中文版 |
| 2019年6月27日 | 本地1～4人，局域网1~4人 | 无对应周边 | |
| 售价为2000日元 | | | |

※ 当前，本作的主机版只能于 PSN 日服上购买，但该版本内包含中文，玩家可放心购入。而港服的则需要稍等一段时间。

《硬核机甲》是今年 6 月份推出的一款主打机甲元素的平台动作射击游戏，游戏整体难度不低，部分奖杯也非常具有挑战性，本次栏目就由笔者为大家献上本作的奖杯攻略。

# 奖杯情报

| 奖杯总数 | 36 | 白金 | 1 | 金杯 | 5 | 银杯 | 10 | 铜杯 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 7/10 |
| 白金所需时间 | 20～30小时 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 有无可能会错过的奖杯 | 无 |
| 有无奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

# 推荐获得奖杯流程

本作奖杯分为离线单人部分和在线多人对战部分。

单人部分中最难的奖杯是全关卡 S 评价。由于本作的难度不低，一周目在机甲没获得强化的条件下，刷 S 评价是非常困难的事情，所以一周目要做的是熟悉或体验关卡，通过下文的流程要点获得所有额外武器，以及购买必要的强化芯片或道具。待通关以后，便可在“任务”菜单中，选取过去没能获得 S 评价的关卡继续刷评价。正常情况来讲，刷完 S 评价，玩家相当于度过了二周目，对所有关卡已经非常的熟悉，此时就重新开档，再玩一遍游戏，且保证全程一次不死，通关后就能够获得“强化人”和“新人类”两个奖杯，若觉得困难，就装备上“简单模式救援装置”和“简单模式强化装置”。当然，该行为也可以在一周目里进行，看玩家是想玩两周目还是三周目了。

多人对战模式的奖杯基本都是以刷为主，但由于只能在“匹配模式”里刷，其需要的技巧以及运气非常大，详见下文奖杯部分。

# 全关卡 S 评价攻略

## S 评价规则

本作的评价系统，主要分为 4 个项目。

任务时间：任务通过时所花费的时间。正常情况来讲，该评价项目对总评影响最低。

失败次数：玩家在死亡时，菜单会出现“重来”提示，重来后即会算一次。但在平时尚未死亡的情况下，按 OPTIONS 打开暂停菜单选择“重来”，该行为不被算入失败次数。该评价项目对总评影响很高。

击破敌人评价：指玩家对本关卡敌人的击破比例，沿途将遇到的所有敌人都击破，评价自然会高。该评价项目对总评影响一般。

受到伤害评价：指玩家本关卡内的受伤程度，即使途中使用修理装置恢复 HP，受到过的伤害依然被算在里面。100% 的最高评价结果并非要求无伤，而是每关都有着受伤上限，只有超过该上限，评价的 100% 才会往下降。不过当前官方并没有公布受伤上限的实际数据，根据笔者多次尝试，除了第 7 章和第 8 章里的高难度任务关卡，玩家在攻略其余关卡的时，在不使用修理装置的情况下保证自身 HP 维持在 80% 以上通过关卡，基本评价都会是 100%。该评价项目对总评影响很高。

综上，若玩家想要在一关中获得 S 评价，最关键就是“一次不死和将自身受到伤害降到最低”。

尽管要达成 S 评价的条件看起来比较苛刻，但在装备芯片武器合理的情况下其实并不会太难，而且本作在刷评价时还有个很重要的小技巧：每个任务关卡中都有复数区域，玩家进行到某个区域时，在非死亡情况下按下 OPTIONS 进入菜单后，选择“重来”，玩家就能在当前区域的起点处复活，该行为并不会被记录到“失败次数”中，而且若玩家在攻关途中受到的伤害过多，也可用该方法回到本区域起始地点重新刷起，

© RocketPunch Games 2015 - 2017
© 2019 Rocket Punch Games.Published in Japan,Korea and South East Asia by Arc system Works.

本文对应游戏版本 1.02

这样就可以大大降低苦板的压力。

装备方面，主武器选择“XB-02 型光束步枪（直流模式）”，再装备芯片“大威力弹药 2 级”和“大威力弹药 3 级”的话，几乎大部分杂兵都能一枪一个（一枪不行就两枪）。再之后的芯片，选择“推进器冷却优化 2 级”和“辅助瞄准”，主要为了保证自身机动性，尽可能地降低自己的被弹率。道具方面，则选择“折叠式掩体”、“便携自动炮塔”和“伴随式无人机”，它们在部分关卡中有奇效，下文提及。必杀技选择“光刃必杀”，后期关卡解围用。而副武器、额外武器和多出的道具栏位，玩家按自己喜好选择即可。




最后，虽然在每个任务关卡内有着诸多支线任务，但这些支线任务无论做还是不做都不会影响最终评价，它们主要用于刷钱，推荐最后几关刷，报酬相对要多。

## 0-1

**S 评价要点：**自动获得

## 1-1

**S 评价要点：**无难点。

**BOSS 战：**宿敌第一战。与宿敌对战，关键是永远不要近身以及尽可能绕到其背后进行攻击。将宿敌 HP 打至 10% 以下便可获得奖杯，由于玩家当前是二周目，机甲的攻击力已经非常强劲，几枪就能搞定 BOSS。

## 1-2

**芯片位置：**来到第五个区域，在山洞打倒中 BOSS“黄一孟”以后，往左上角飞去。



**S 评价要点：**注意受到的伤害即可。

**BOSS 战：**打之前留一发“必杀技”，开战以后直接使用，然后原地火神炮和主武器同时开炮，数秒后即可结束战斗。

## 2-1

**芯片位置：**第五个区域，即潜入基地内部时，场景右上角的位置，调查电脑后即可获得。



**S 评价要点：**本关获得 S 评价的关键是前期潜入时不被发现，本作的潜入也很简单，只要玩家不出现在敌人的灯光下，就算站在他们背后开枪也不会被发现。后期机甲战时，由于场景过黑，经常会看不见敌人，受到伤害过多时要善用重来。

**BOSS 战：**宿敌第二战，同样是永不近身，尽量在其背后开枪。

## 3-1

**芯片位置：**来到第七区域，在遇到移动型电磁障碍时，击破图中红圈的箱子，然后往里面飞。



**S 评价要点：**本关初期在水中，周围的鱼雷一个都不要碰上，路途上的炮台冲刺绕后近战处理，由于场景过于阴暗，玩家要小心突然出现的炮台。中期上岸以后稳扎稳打即可，千万不要操之过急，使用 R1 冲太前很容易被包围重创（后面大部分关卡也如此）。遇到电磁障碍时，不要按 R1 冲刺，很容易碰上并损失大量 HP，此时按住 X 键，跳起浮空并轻推摇杆小心通过。

## 3-2

**芯片位置：**来到有运输履带的场景，图中位置“左摇杆向下推 +X”。



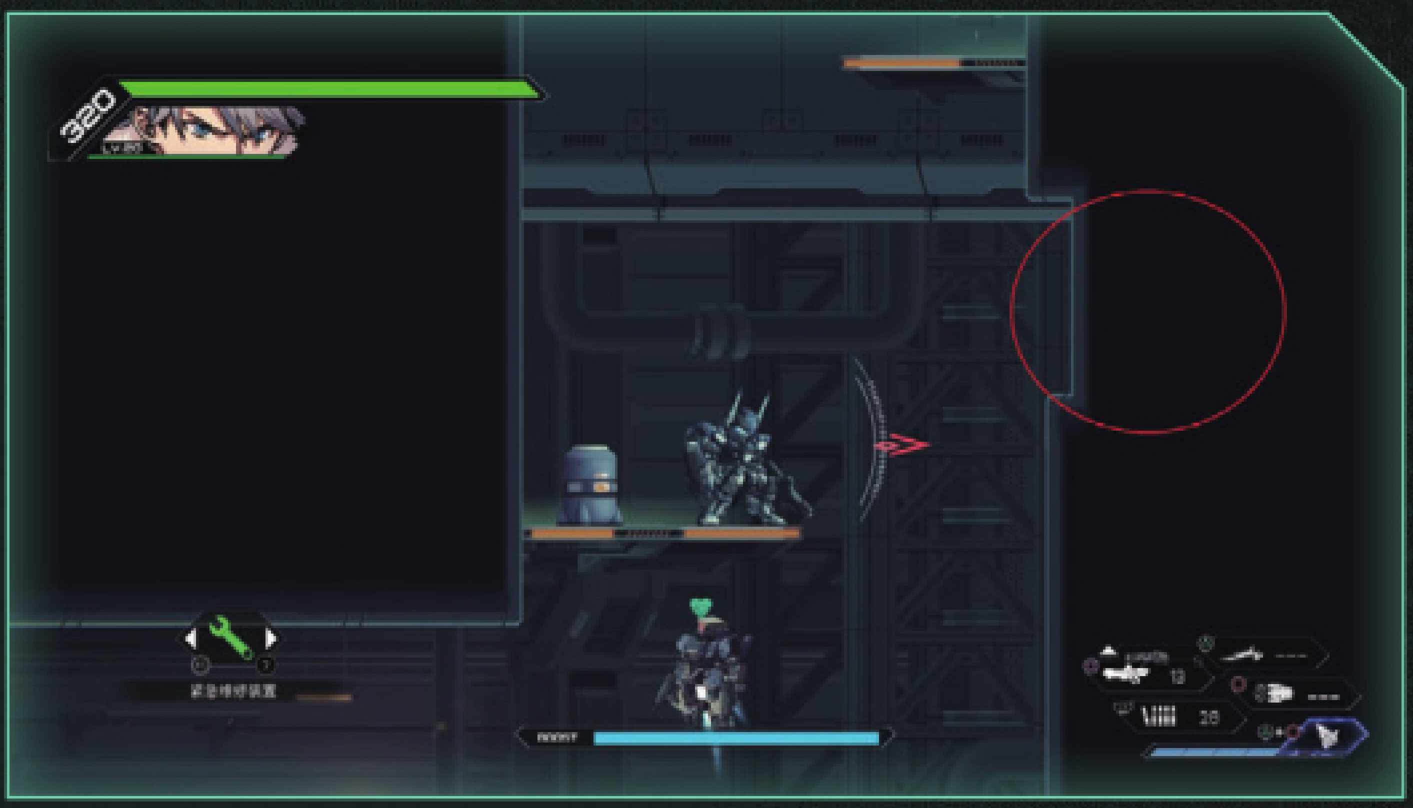
**S 评价要点：**本关由于地形非常狭窄，平时要擅用 R2 定点射击。每启动完一个装置往回走时都会有敌人的伏击，小心应付。

**BOSS 战：**宿敌第三战，一分钟以内打倒他会获得奖杯。由于本次场景过于狭窄，这样很难和宿敌拉开距离，之前拉远绕后的战术不再适用。BOSS 的骑士踢和近身格斗的攻击射程极宽，好在其前摇动作大，当 BOSS 进行蓄力动作时，

马上拉开距离，然后看准时机往上方垂直冲刺即可回避。回避成功以后，马上最大火力对其发动进攻，运气好的话可以一直让其受创硬直到死亡。没能一次性搞死 BOSS 也没关系，再躲一次攻击即可，其中 BOSS 会追加眼部光线的招式，此时要按 L2 键防御住。

## 3-3

**芯片位置：**坐完电梯再打完几波敌人后，图中红圈位置。



**S 评价要点：**由本关开始，敌人就会各种堆怪，再次提醒玩家一定不要乱用 R1 冲刺，冲到敌人堆时基本完蛋。本关的主要难点是最后护卫部分，此时就要将身上所有炮台以及折叠式掩体安放好（如下图），之后站在周围的位置定点射击即可。



**BOSS 战：**由于 BOSS 的弱点在水中，玩家除了近战和关卡给的鱼雷外，没有任何有效的攻击途径。正常情况下，我们只要站在 BOSS 正下方的角落里按住 L2 防御，其大部分攻击都不会打中我们(鱼雷有小几率打中)。待其到半血时，弱点部分还会对整个湖水放电，此时一定不要贪刀，赶紧上岸。打该 BOSS 的要诀就是耐心，平时躲在 BOSS 裤裆下摸鱼，一有攻击机会马上输出。

## 4-1

**芯片位置：**来到第五区域，图中这个有爬梯的地点，此时按下触摸板离开机甲操作驾驶员前往。



**S 评价要点：**初始防卫战时，最好在被击毁的战舰两边都各放置一个炮台。本关的地形有非常多的地雷，小心应付。到了市区后，与一个显眼的 NPC 对话会触发保卫楼顶的平民的任务，此时，大型敌人直接射击击破即可，小型敌人与导弹则按 L1 火神炮进行击破，无论如何就算自己受伤也不要让楼顶的平民受到攻击，任务成功且无任一平民伤亡，系统就会跳出“紧急救援”的奖杯。假如受伤过多，可以跳杯以后打开菜单按“重来”再打该场景，此次则保证自身血量，无视平民伤亡。

**BOSS 战：**开战后就直接飞到最高的平台，然后定点等 BOSS 靠近即可，对面发来的子弹就按 L2 防御。与该 BOSS 对战最好速战速决，打之前最好留一个必杀技，要是越往后拖，场景的杂兵与地雷就越来越多，对玩家非常不利。

## 4-2

**芯片位置：**保卫三台联邦机体的场景结束以后，在之后场景大楼的上方。




**S 评价要点：**本关内保卫战居多，好在场景内的辅助道具也很多，多捡多用。途中有两场保卫校车的任务，成功保卫且校车没有一台被击毁时，即可获得奖杯“城市守卫”，但又由于本关的守卫战里，部分来自敌人的攻击需要玩家亲自当肉盾去挡，而且挡一击还会损失大量 HP，不建议玩家在刷 S 评价的时候去刷该奖杯。校车攻防战第一场，在校车前放置好掩体，然后站在掩体内攻击敌人，最后会有迫击炮攻击，必须站在校车身边按住防御才能防住。第二场是护送，期间不能冲刺或是跳跃，这里可以不用管身尾的校车，直接往前走，走到尽头会判定护送成功，离开该场场景以后，若一架校车都没被击毁，系统就会跳杯。



**BOSS 战：**第一阶段，关卡中途遇上一台坦克和一台小飞机。坦克的移动速度很快，攻击方式是突然停下并对玩家方向发射导弹，绕后或往天空上飞即可躲避；小飞机会对玩家俯冲近战，看准躲避即可。将其中一个 BOSS 的 HP 削减到一定程度后，他们便会逃跑。

第二阶段，正面迎击三人组，除了坦克和小飞机，还追加了一台人形机甲，拉远射击即可。

第三阶段，合体后的 BOSS 机动性非常可怕，正面对其射击时不能贪，其不一会就会飞到玩家身边，战术依然是绕后找机会蹭血。HP 削减到一半时，BOSS 会展开防护罩，玩家此时来到 BOSS 正下方，一边左右小幅度移动躲避其射击攻击，一边把周围的机甲屏障打爆。屏障都击毁后，BOSS 的攻击会变得更加迅猛，好在部分攻击硬直大，找准时机绕后猛攻。

## 5-1

**芯片位置：**刚来到第三区域，往左边平台飞去。



**S 评价要点：**第五章的关卡多了非常多高空平台，一掉下去就直接死亡，平时注意了。本关最后的场景是攻防战，只要在三个平台的节点处放置好掩体和炮台（如下图），之后站在掩体内定点射击即可轻松度过。



## 5-2

**芯片位置：**来到第五区域，打完一波杂兵后，往左走。



**S 评价要点：**本关的前几个场景都极其庞大，而且敌人数量众多，好在本关 NPC 也不少，而且基本都是他们带头冲锋，玩家只需要站在他们身后攻击敌人即可。

**BOSS 战：**宿敌第四战。由于场地又宽广了起来，拉远距离绕后的战术依然适用。将 BOSS 的 HP 降低到一定程度后，战斗进入第二阶段，宿敌会追加超级火箭飞拳的攻击，对玩家是一击必杀的，防御也会扣血，总之找准时机躲避。

## 5-3

**S 评价要点：**自动获得

## 6-1

**S 评价要点：**本关要想拿到 S 评价，就要在不使用修理装置的情况下保证血量在 80% 以上过关，若无伤通过，还能获得奖杯“雷电曼蛇”。本关无伤不难，保证同屏的敌人数目不要过多即可。敌人爆炸时会遮住部分子弹，平时一定要留意好敌人发出子弹的轨迹。期间第一次遇到的激光的躲避需要留意，由于是激光夹击，待上方的激光消去，玩家再赶紧按 R1 键往上冲刺即可回避。



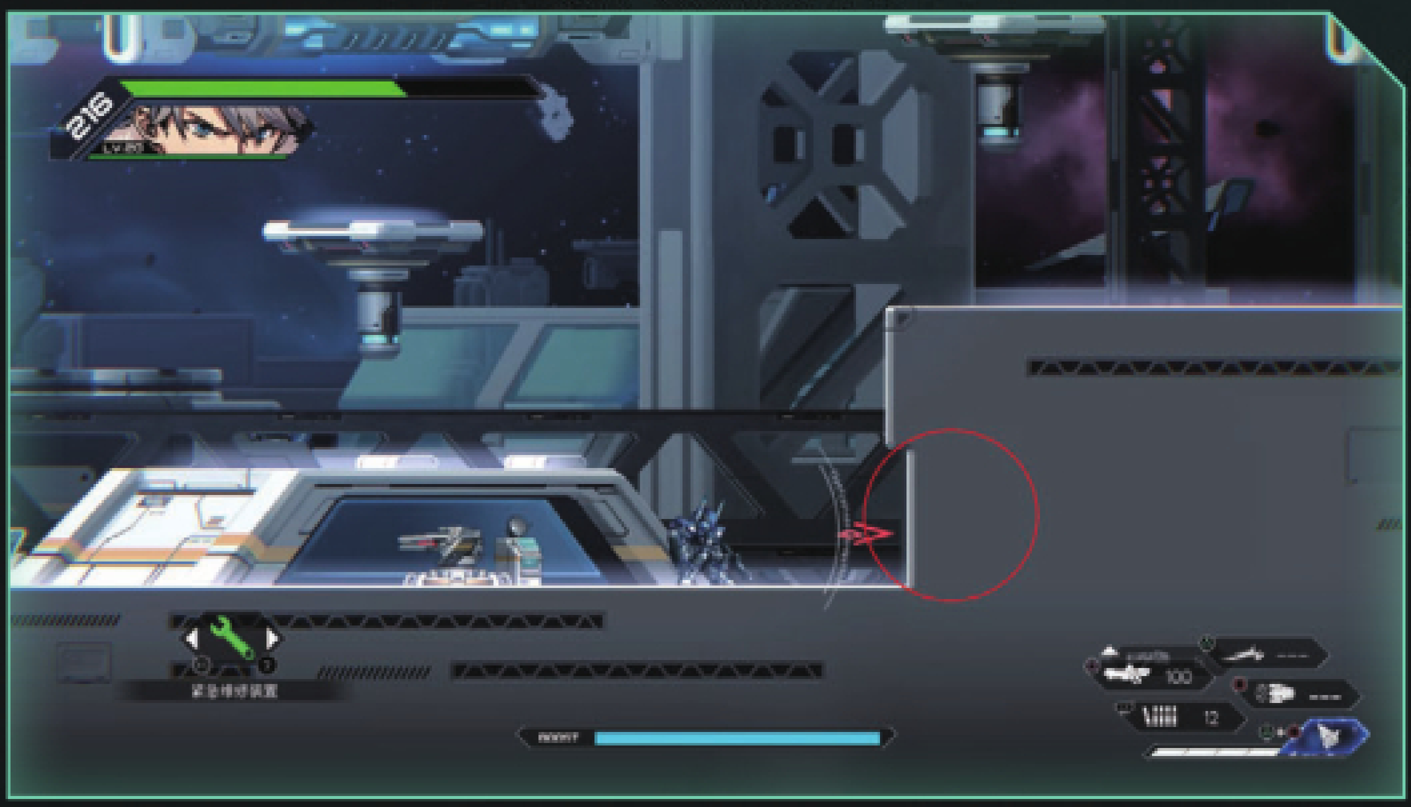
**BOSS 战：**躲避完第二波激光攻击以后，关底战舰 BOSS 登场。由于敌人数目众多，要想获得 S 评价或是无伤奖杯，本战最好速战速决。战舰底部是安全位置，开战后就赶紧往该位置移动，期间会出现一只精英怪，迅速将其打倒并获取其武器激光，等战舰往前发出的弹幕射击停止后，马上来到战舰正面并对其发射激光。打倒战舰后，要是本关里没受到任何伤害，系统就会跳杯。

## 6-2

**S 评价要点：**本关要拿到 S 评价，保证自己不要中太多发子弹即可，若无伤通过，还能获得奖杯“宇宙战舰凤凰号”。本关要无伤就稍微有点困难，由于玩家控制的是移动笨重，体积庞大的战舰，如果不是先下手为强，在敌人登场时就将其击破，大部分敌人的进攻都很难躲过，尤其是战舰类敌人。副炮是最主要的攻击手段，其发射时机以及发炮时轨道调整等操作需要花时间适应，按 R1 能够使用冲刺，但对大型战舰来讲意义不大，其主要用途是快速改变已发射的副炮的攻击轨迹，该技巧非常实用。副炮没能除掉的敌人就用另外两个武器补刀，平时也要按住 L1 发射弹幕。敌方战舰的出现时间以及位置都要记住，提前准备好副炮的射击方位，待敌方战舰一出现就马上开炮。其中，第一个战舰会从场地右上角出现，之后的战舰都会从场地中间出现。

## 7-1

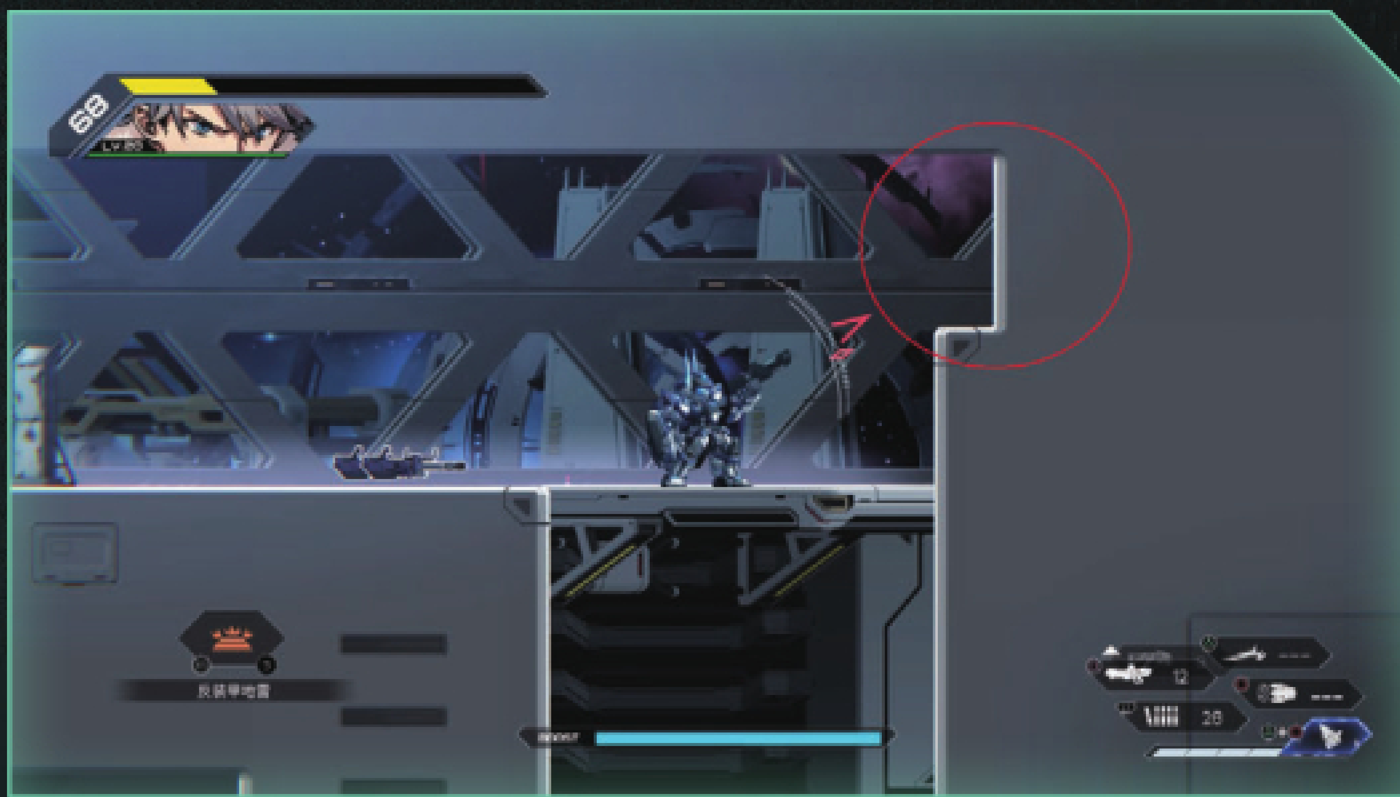
**芯片位置：**来到第三区域，关闭某个炮后的，右边一隐藏区域处



**S 评价要点：**本关开始会出现无重力的场景，在空中冲刺时要留意好机体的 BOOST 槽，一旦用光就会处于飘在空中无法行动的被动状态。关闭炮台时，必须将周围的敌人清理后再关闭。中期在一场炮台加入友方的战斗中，千万别缩在友方炮台后，因为背后会有敌人出现，玩家要飞到场内与敌人开战。另外，从本关以后，关卡对玩家的“受到伤害评价”会变得极其宽松，玩家只要保证不死，平时即使被打至残血 2～3 次（可使用修理装置），最后依然能获得 100% 评价。

## 7-2

**芯片位置：**来到第四区域，解除完第一个装置，往上走，图中隐藏区域内。



**S 评价要点：**中期开始解除机关的场景，场地不仅狭窄，还有着非常多鱼雷，不能急，慢慢通过。最后冲锋场景，按住 R1 键往场景右端狂奔即可，但由于冲刺状态的手感会非常飘，后面躲避激光要注意。

**BOSS 战：**第一阶段，平时站在场景左下角的地面定点射击即可，BOSS 的手一动就赶紧冲刺离开原位。有激光提示时就往左上角的平台飞去，之后赶紧飞回地面躲避 BOSS 的冲刺攻击。不要站在 BOSS 身边的左下角，很容易被其震荡攻击打到。

第二阶段，场地变成失重状态，此时要留意好自身的 BOOST 槽，随时躲避 BOSS 的激光攻击和冲刺攻击，冲刺攻击只能往下方向冲刺躲避。由于第二阶段场地非常的大，尽可能让 BOSS 出现于视野里，然后找个好的地面定点射击输出即可。

## 8-1

**芯片位置：**来到第三区域，此区域非常多矿石，将图中圈住的矿石打碎，往上方移动。



**S 评价要点：**本关的敌人会从四面八方往玩家进攻，火力非常的凶猛，除了背板以外没有任何有效的过关办法。身上那些炮台和伴随机器人能用就用，不用省，而且途中也能捡起非常多。

**BOSS 战：**打 BOSS 以前，备好一次必杀技与一个关卡中敌人掉落的火焰喷射器。开局后把身上所有能用的辅助道具如炮台、伴随机器人等全都用上，当然，没有也没关系。用主武器打爆第一个激光炮以后，切换为火焰喷射器并对新出来的激光炮攻击即可迅速击破。最后还会出现 3 个激光炮，直接上一个必杀技即可结束战斗，若有打空，继续用火焰喷射器补刀即可。

## 8-2

**S 评价要点：**大致情况和 8-1 相同，但本关有着非常多岩浆，轻轻一碰都会被扣除大量 HP，泡在里面也是必死的。

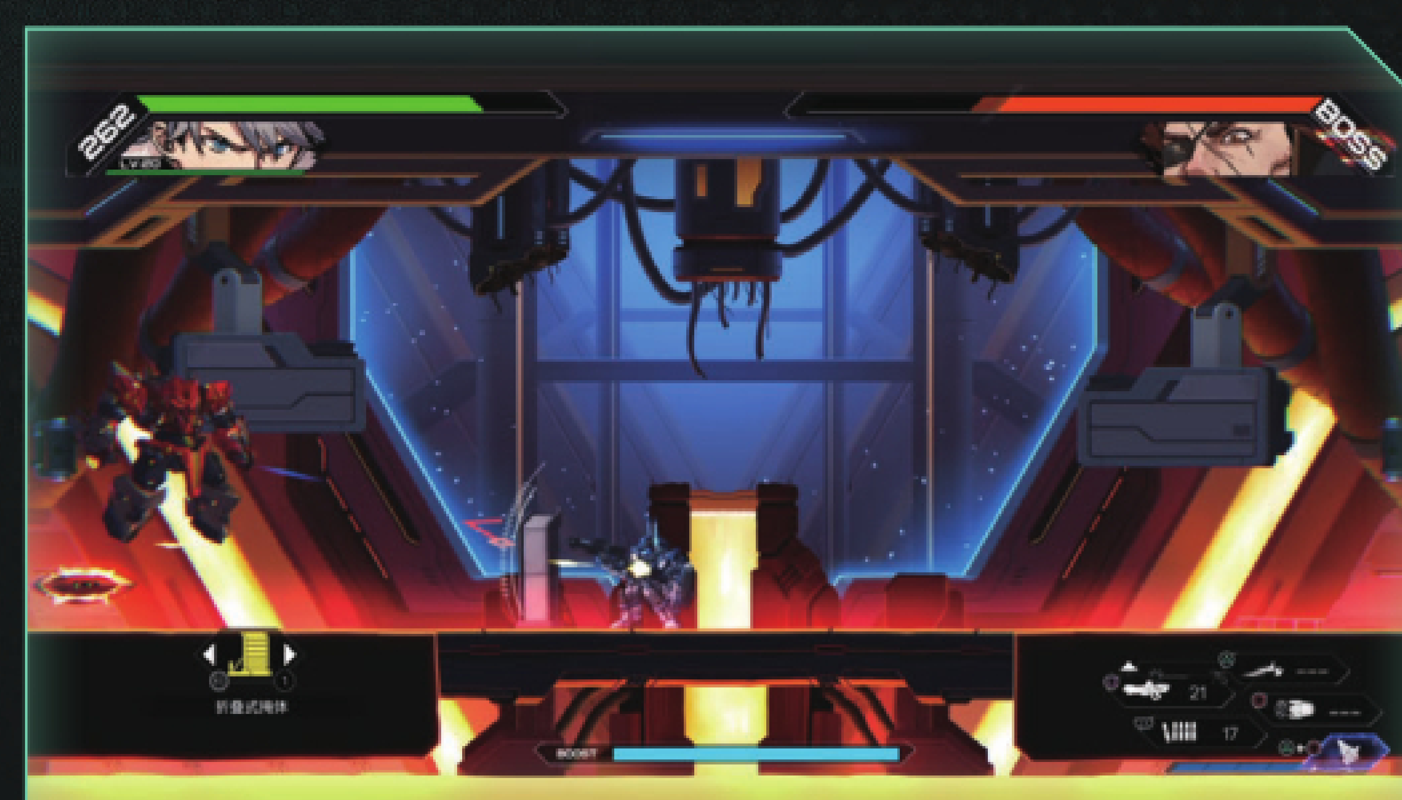
**BOSS 战：**在打最终 BOSS 战前，手中留一个必杀技和数个折叠式掩体。

第一阶段，玩家先来到平台处，按图中的方向放置好掩体，然后站在掩体后定点攻击 BOSS，其中 BOSS 的子弹和蓄力炮可以按 L2 防住。当 BOSS 身后出现两个硕大的能量补给装置时，马上使用一次必杀技将其破坏掉。当 BOSS 身后第一次射出浮游炮时，玩家就得移动到平台下面躲避，躲避完后再回到平台的掩体上。由于有掩体在，BOSS 的第二次浮游炮攻击是打不中玩家的，而且此期间足够玩家打倒 BOSS。



第二阶段，玩家只要站在 BOSS 左 / 右下方，其子弹就不会打中玩家。当 BOSS 使用场景机关以及浮游炮不断缩小地图范围时，玩家只要迅速冲刺到场景的一边，待浮游炮激光将场地压到一个小方形时，再立刻往场景另一边冲刺，即可躲避 BOSS 的攻击。使用场景风扇吸引玩家机体移动到电网时，往反方向移动，不要飞起来，那些飞来的垃圾开枪射掉即可。

第三阶段，开打后迅速飞到 BOSS 背后。之后 BOSS 会用浮游炮压制玩家移动范围，走到中间场地即可回避，同时再在原地放置一个掩体，之后依然是原地定点射击 BOSS。当 BOSS 使用完第二次冲刺攻击以后，就赶紧绕背输出，当场地上方的岩浆发射器出现时，马上停止攻击并冲刺到场景最左边，BOSS 此时会蓄力，玩家可乘机输出，但也要注意躲避该攻击（对玩家一击必杀），来回几次即可结束战斗。



第四阶段，玩家此时的 BOOST 槽是无限的，先飞到空中（场景较上的位置）并按住 L2 和 R2，一边防御 BOSS 的攻势，一边浮空，待 BOSS 攻势结束就松开 L2 并开始对 BOSS 进攻（R2 不松开，此阶段全程浮空），BOSS 再次开始攻击时则继续按住防御，来回几次后就能在受到最低伤害情况下结束战斗。

## 奖杯攻略

**天下无双**　白金
解锁条件　获得所有奖杯
获得方法　各奖杯解锁方法参看后文即可。

**幻想与现实**　铜杯
解锁条件　完成单人模式序章
获得方法　剧情流程自动获得。

**火星任务**　铜杯
解锁条件　完成单人模式第一章
获得方法　剧情流程自动获得。

**铁金刚勇破火箭岭**　铜杯
解锁条件　完成单人模式第二章
获得方法　剧情流程自动获得。

### 一人军团（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第三章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 奥尔库斯之战（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第四章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 撕裂天空（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第五章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 最长一日（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式章节《馀波》
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 放手一搏！（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第六章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 孤胆与并肩（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第七章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 尘归尘，土归土（铜杯）
**解锁条件** 完成单人模式第八章
**获得方法** 剧情流程自动获得。

### 确实打得不错（铜杯）
**解锁条件** 在单人模式第一章中将红色格雷姆血量打到 10% 以下
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 三分之一（银杯）
**解锁条件** 在单人模式章节 3-2，1 分钟内击败沃菲斯与腥红烈焰
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 紧急援护（铜杯）
**解锁条件** 在单人模式章节 4-1 中，保护屋顶上被困平民时，确保所有屋顶平民不死亡
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 城市守卫（铜杯）
**解锁条件** 在单人模式章节 4-2 中，确保所有校车不被击毁
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 优秀（银杯）
**解锁条件** 以 A 级以上评价通过所有单人模式关卡
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 王牌（金杯）
**解锁条件** 以 S 级评价通过所有单人模式关卡
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 强化人（铜杯）
**解锁条件** 通过所有关卡时总死亡次数小于 5 次（限定在一个游戏存档内）
**获得方法** 详见“新人类”的获得方法。

### 新人类（金杯）
**解锁条件** 不死亡一次的情况下通过所有关卡（限定在一个游戏存档内）
**获得方法** 需要重新开档，第一关以后，机甲装备上“简单模式救援装置”和“简单模式强化装置”，然后开始游戏直到通关，其中要一次不死，险要地形死亡时就马上关机重开。

### 研究员（铜杯）
**解锁条件** 在单人模式中解锁 10 个科技
**获得方法** 在单人模式下的开发菜单中解锁 10 个科技项目。

### 第一生产力（银杯）
**解锁条件** 在单人模式中解锁全部科技
**获得方法** 在单人模式下的开发菜单中解锁所有科技项目。最后两关比较好刷钱。

### 资源再利用（银杯）
**解锁条件** 在单人模式中找到所有解锁用部件
**获得方法** 详细位置参考上文流程要点的芯片位置。

### 雷电曼蛇（铜杯）
**解锁条件** 在不受伤的情况下通过单人模式章节《蓝色电光》
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 宇宙战舰凤凰号（银杯）
**解锁条件** 在不受伤的情况下通过单人模式章节《凤凰号，前进四！》
**获得方法** 详见上文流程要点攻略。

### 击坠王（铜杯）
**解锁条件** 在单人模式中，累计消灭 2000 个敌方单位（限定在一个游戏存档内）
**获得方法** 在刷 S 评价的时候，期间必然会获得的。

### 中尉（铜杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中等级升级到 10 级
**获得方法** 网络匹配对战中刷取。偶尔会有周末经验值 2 倍的活动。

### 中校（银杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中等级升级到 20 级
**获得方法** 网络匹配对战中刷取。

### 不要停下来啊！（铜杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，进行 10 次快速比赛
**获得方法** 在网络匹配模式下，进行 10 场战斗。

### 驾驶员猎手（银杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员击杀 20 名敌方驾驶员
**获得方法** 详见“兰博驾到”的获得方法。

### 兰博驾到（金杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员击杀 30 名敌方驾驶员
**获得方法** 要求玩家使用驾驶员击杀对方驾驶员，非常需要运气和技术的奖杯。玩家在对战时可以按下触摸板让自己的驾驶员跳出机甲，而让玩家跳出机甲的条件不外乎：机体残血，赶紧脱离机甲并前往安全地点换机；刷奖杯。当前网络上刷奖杯的人并不多，大家基本都是开着机甲打个死去活来，单纯把机甲击毁，其驾驶员并不会跳出来。即使对方驾驶员跳了出来，玩家能否及时反应，并成功在驾驶员的状态下将对方击杀也非常要求运气与技术含量。未来当本作登录港服时，对战的人多了，刷起来应该会比现在方便不少。

### 反机甲步兵（银杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员击毁 20 台机甲
**获得方法** 详见“巨人杀手”的获得方法

### 巨人杀手（金杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员击毁 40 台机甲
**获得方法** 技术性奖杯，控制自己的驾驶员表演人形拆机，主要打法是玩家对战时，当我方把对方打至残血，立刻按下触摸板，让驾驶员跳出，然后对残血机甲追击。这里推荐玩家选择“重装驾驶员”，其副武器火箭炮的威力不俗，收残血不难，不过其机动性极差，一般要求玩家跳下机体后立马对残血机甲发动追击。

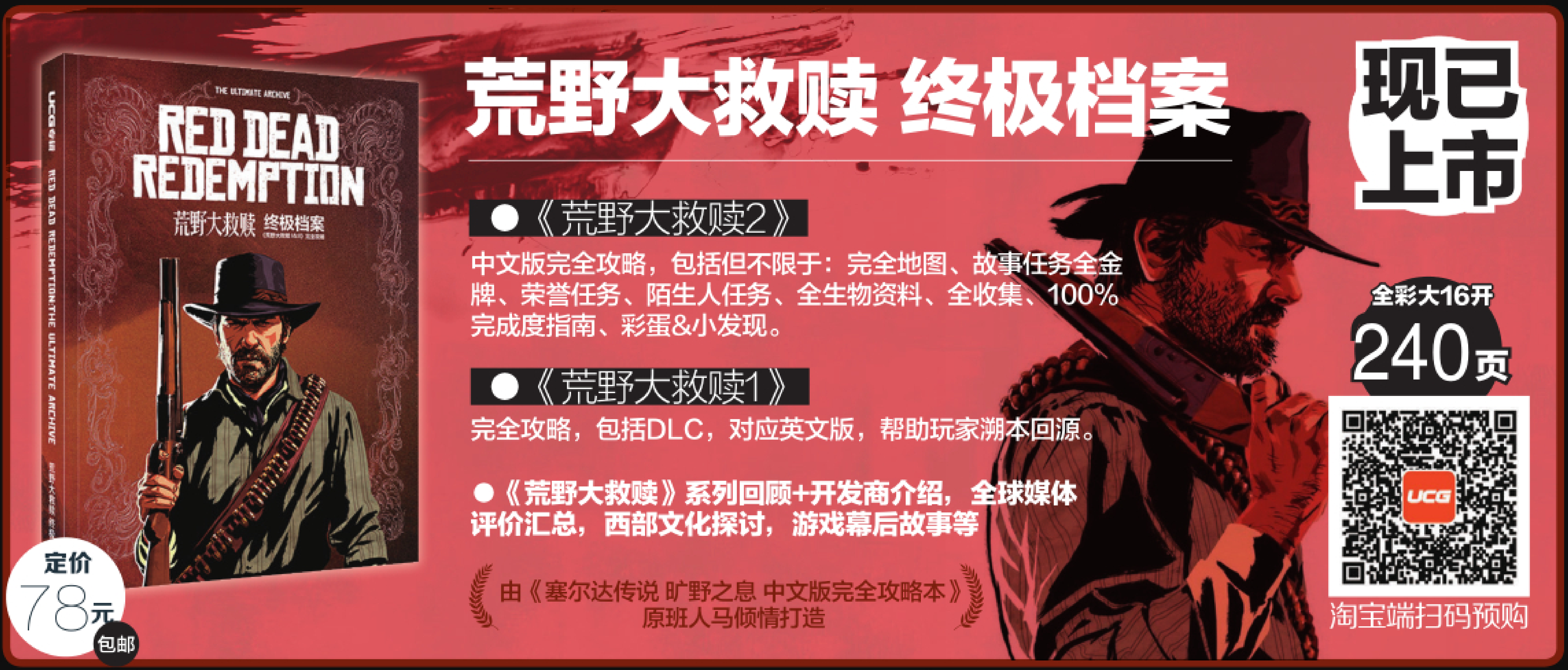
### 东方不败（金杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员的主武器击毁 20 台机甲
**获得方法** 比起上面两个奖杯的获得条件更加的苛刻，因为所有驾驶员的主武器攻击力对于大型机甲而言，基本都是不疼不痒的，玩家要严格地控制敌人的血量，而且还得小心周围敌人过来抢人头。玩家跳出机甲时还有很大被反杀的可能，对于该奖杯，请大家量力而为。

### 不留活口（铜杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用机甲击杀 20 名敌方驾驶员
**获得方法** 详见“驾驶员猎手”的获得方法，不过此玩家只需要控制机甲，推荐使用火神炮这类武器。

### 居然被火神炮……！？（银杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用胸部机炮、机炮、航炮或光束火神炮击毁 20 台机甲
**获得方法** 即在对战模式中使用机关枪等武器击毁敌人。火神炮等武器是可以和主武器共同使用的，即两个攻击键位可同时按下使用，在刷此奖杯的途中有意识的使用火神炮类武器攻击即可。

### 吟游诗人（银杯）
**解锁条件** 在快速匹配模式中，使用驾驶员在一局对战中存活 1 分钟以上
**获得方法** 推荐玩家选择“高机动驾驶员”。战斗一开始后，赶紧找个角落，离开机甲摸鱼，敌方一靠近就赶紧飞走。




荒野大救赎 终极档案
现已上市
●《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。
●《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。
●《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等
由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造
全彩大16开
240页
淘宝端扫码预购
定价
78元
包邮
THE ULTIMATE ARCHIVE
RED DEAD REDEMPTION
荒野大救赎 终极档案

首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
现已上市 扫码购买
授权中文版
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
Devil May Cry Graphic Arts

超厚重512页
前所未有的分量
初次公开的情报满载！
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©2016 Gzbrain Inc.
你的心就由我们收下了！
女神异闻录5 官方艺术设定集
PERSONA5
首刷限定色纸
天闻角川 × VGTIME × 游戏机实用技术
开启正版引进游戏设定集的新纪元！
定价
240元
现已上市！
淘宝端扫码购买



Bloodstained
RITUAL OF THE NIGHT
《血污 夜之仪式》
地图资料手册
附赠
《血污 夜之仪式》
说明书式地图资料手册
UCG专辑
-特别收录-
《往日不再》
制作人访谈
更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
UCG专辑 精金 光盘定价：48元
本手册随盘附赠不能单独销售



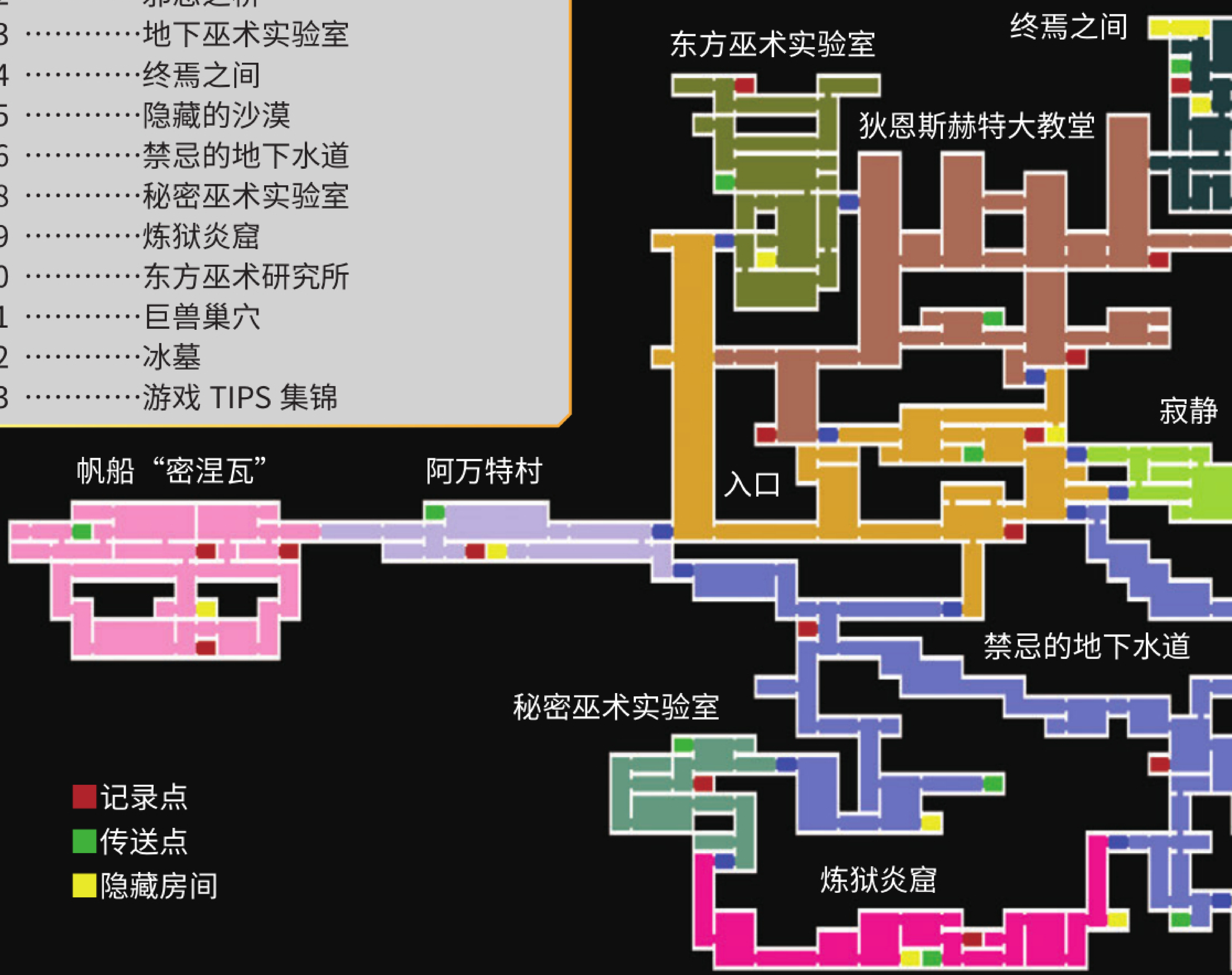

# 《血污 夜之仪式》
# 地图资料手册

# 目录


2 …………吉贝尔城全貌及流程攻略极简版
4 …………帆船“密涅瓦”
5 …………阿万特村
6 …………入口
7 …………寂静花园
8 …………狄恩斯赫特大教堂
10 …………双龙之塔
11 …………里弗人工意识
12 …………邪恶之桥
13 …………地下巫术实验室
14 …………终焉之间
15 …………隐藏的沙漠
16 …………禁忌的地下水道
18 …………秘密巫术实验室
19 …………炼狱炎窟
20 …………东方巫术研究所
21 …………巨兽巢穴
22 …………冰墓
23 …………游戏 TIPS 集锦


# 流程攻略极简版

1. 攻略帆船“密涅瓦”，打败 BOSS“威沛”。
2. 通过阿万特村，前往吉贝尔城内。
3. 通过入口区域下层，到达寂静花园左侧区域。
4. 从寂静花园中恶魔马车夫上方的平台返回入口区域上层，打败 BOSS“斩月”。
5. 进入狄恩斯赫特大教堂，在教堂下层击败 BOSS“工艺品”，获得“恶魔之握”能力。
6. 用恶魔之握搬开马车夫前面的障碍物，乘坐马车来到寂静花园的右侧区域，进入双龙之塔。
7. 从双龙之塔左塔进入里弗人工意识的下层，打败 BOSS“安德雷斐斯”，获得二段跳能力。



8. 利用二段跳来到双龙之塔上层，之后进入右塔，打败 BOSS“华列克”并获得重要物品“银溴化物”。

9. 返回阿万特村，用银溴化物修好照相机，为自己拍照制作身份证。

10. 前往里弗人工意识下层的图书馆，从吸血鬼 OD 处换到认证版。

11. 从寂静花园右侧区域前往邪恶之桥，和斩月联手打败 BOSS“暴食火车”。

12. 进入地下巫术实验室，打败 BOSS“巴钦”并获得能力“反射器雷”。

13. 在狄恩斯赫特大教堂利用“反射器雷”来到上层，打倒 BOSS“无血”并获得能力“偷血”。

14. 在正门的血池处使用“偷血”进入禁忌的地下水道，在废弃吊桥区域从敌人“迪西玛”身上刷出定向碎片“水流”。

15. 在废弃吊桥区域利用“水流”进入水中，到达隐藏的沙漠，打倒 BOSS“阿尔弗雷德”，获得潜水能力。

16. 潜入禁忌的地下水道左侧的水域中，在水中用反射器雷到达秘密巫术实验室，打倒 BOSS“分身”。

17. 进入炼狱炎窟，打倒 BOSS“欧若博司”，获得能力“倒置”。

18. 在双龙之塔 BOSS 战房间利用倒置能力来到左上角，获得防具“神盾板块”。

19. 在入口第一个大厅使用倒置通过尖刺地带，配合恶魔之握的能力移开铁处女，最终进入东方巫术实验室。

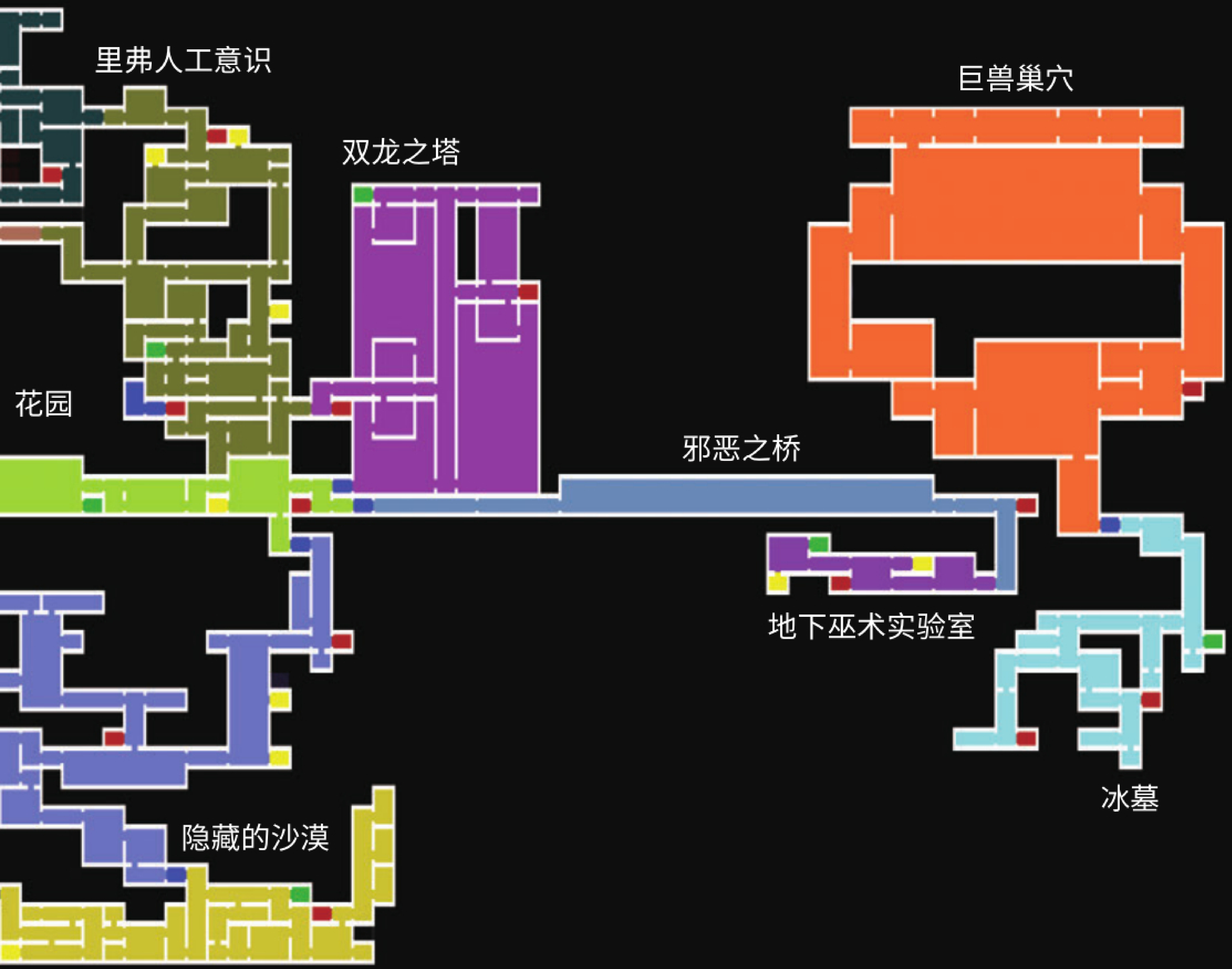
20. 在东方巫术实验室中再次打败 BOSS“斩月”，获得斩月刀。

21. 前往终焉之间，装备斩月刀挑战吉贝尔，在其 HP 低于一半，背景的月亮变红后，用斩月刀斩断红月。

22. 前往寂静花园中一处背景有诡异红月的场景，再次用斩月刀斩断红月，进入巨兽巢穴。

23. 在巨兽巢穴中打败 BOSS“毕利弗”，进入最终场景冰墓，打败 BOSS“格莫瑞”，获得能力“尺寸变换”。

24. 利用“尺寸变换”通过冰墓中一处原本无法通过的区域，挑战最终 BOSS。



# 帆船“密涅瓦”

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 短刀、功夫鞋 |
| 2 | 体力药水 |
| 3 | 生锈的戒指 |
| 4 | 体力药水 |
| 5 | 外套 |
| 6 | 发带 |
| 7 | 短管鸟枪、SP 子弹 ×5 |
| 8 | 1000G、MP 上限提升 |
| 9 | SP 子弹 ×5 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 10 | 船的地图 |
| 11 | 短剑 |
| 12 | 日记“旋空脚” |
| 13 | 破旧的围巾 |
| 14 | 三节棍 |
| 15 | 海贼王的戒指（墙壁内） |
| 16 | 大剑 |
| 17 | 鞭子 |
| 18 | 500G |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 19 | 500G |
| 20 | 体力药水 |
| 21 | 海贼帽 |
| 22 | 流行的发型XI |
| 23 | 乡村裙子 |
| 24 | 蛇炮、子弹上限提升 |
| 25 | MP 上限提升 |
| 26 | 安全戒指 |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 默特 |
| 2 | 席玛 |
| 3 | 大炮默特 |
| 4 | 阿伊洛 |

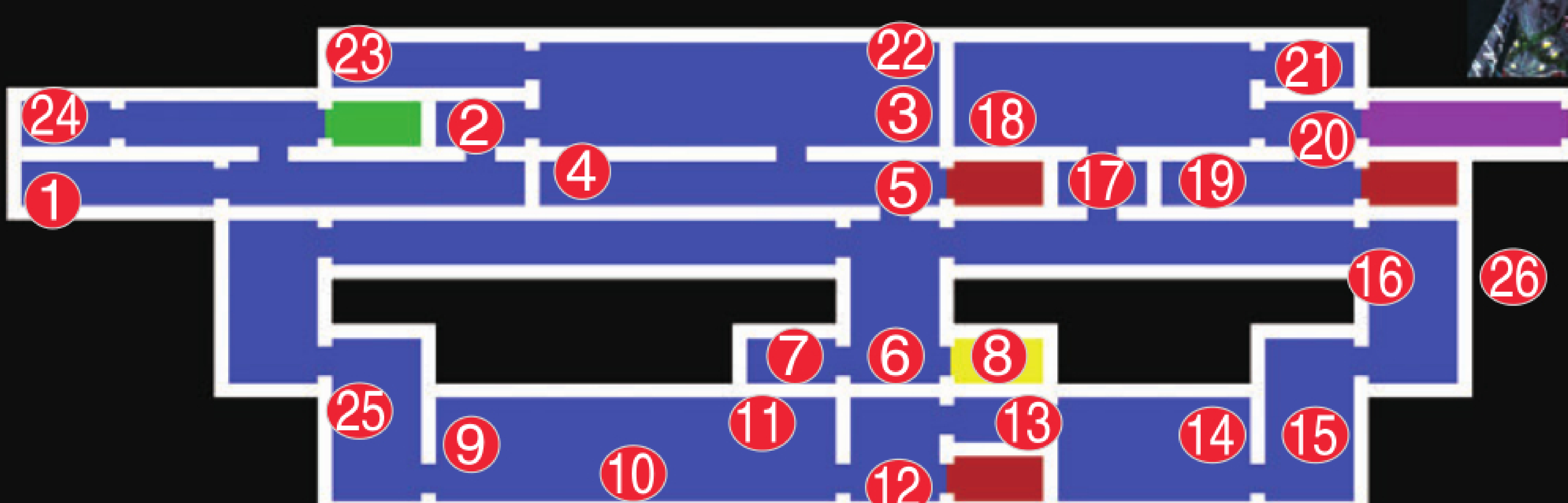
| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 5 | 鬼魂 |
| 6 | 度勒哈默尔 |
| 20 | 吵闹鬼 |

## ■白色宝箱出产素材

麻、岩盐、砂糖、青铜、玉米种子、米种子、马铃薯种子

BOSS“威沛”





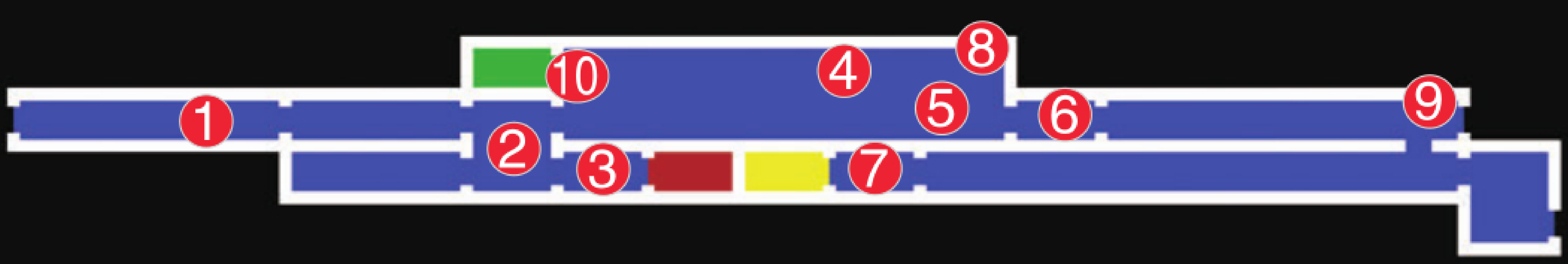
# 阿万特村

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 500G |
| 2 | 传送石 |
| 3 | 吉贝尔的眼镜（碎片收集率达成 100% 后） |
| 4 | 精灵耳朵 |
| 5 | HP 子弹 ×5 |
| 6 | 双刃短剑 |
| 7 | 8-bit 金币 |
| 8 | 子弹上限提升 |
| 9 | HP 上限提升、MP 上限提升 |
| 10 | 子弹上限提升 |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 默特 |
| 4 | 阿伊洛 |
| 7 | 巨型老鼠 |
| 8 | 骨默特 |
| 9 | 蝙蝠 |



# 入口

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 皮革护胸 |
| 2 | 500G |
| 3 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.1” |
| 4 | 子弹上限提升 |
| 5 | 魔力药水 |
| 6 | 日记“旋转回击” |
| 7 | HP 上限提升 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 8 | 大口径短枪 |
| 9 | 致命靴子 |
| 10 | 日记“轨道轮” |
| 11 | 高级回复药的制作书 |
| 12 | 子弹上限提升 |
| 13 | HP 上限提升 |
| 14 | 传送石 |
| 15 | 日记“第十一小时” |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 16 | 肉料理的食谱、子弹上限提升 |
| 17 | 圣诞帽子、子弹上限提升 |
| 18 | NPC 班杰明 |
| 19 | 1000G、MP 上限提升（墙壁内） |
| 20 | 日记“百花缭乱” |
| 21 | 碎片“捷径”、HP 上限提升 |
| 22 | 乌鸦帽子 |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 默特 |
| 4 | 阿伊洛 |
| 5 | 鬼魂 |
| 8 | 骨默特 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 9 | 蝙蝠 |
| 10 | 琪尔姆特 |
| 11 | 鲜血粉碎骑士 |
| 12 | 斯伯纳克 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 16 | 巴巴妥司 |
| 26 | 喵喵 |
| 51 | 卡西莱斯 |
| 54 | 血液携带者 |

## ■白色宝箱出产素材

麻、榆木、解毒药、黑曜石、青铜、铁、绿宝石、红宝石、蓝宝石




BOSS“斩月”

# 寂静花园

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 煎荷包蛋 |
| 2 | 黑曜石装备的制作书 |
| 3 | 野兽贝雷帽 |
| 4 | 日记“空击斧” |
| 5 | HP 上限提升 |
| 6 | 功夫背心 |
| 7 | MP 上限提升 |
| 8 | 晨星锤 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 9 | HP 上限提升 |
| 10 | 500G |
| 11 | HP 上限提升 |
| 12 | 妖精药的制作书 |
| 13 | 500G、MP 上限提升 |
| 14 | 月亮带 |
| 15 | 子弹上限提升 |
| 16 | 回复药水 |

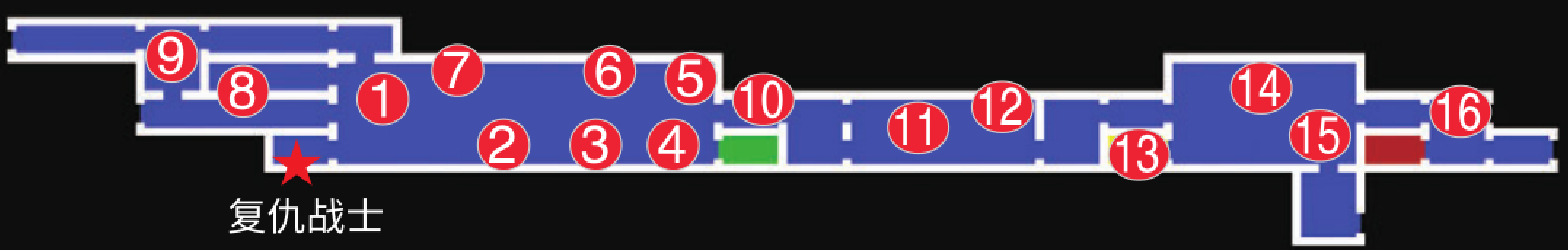
## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 11 | 鲜血粉碎骑士 |
| 13 | 莫可草 |
| 14 | 蟾蜍 |
| 15 | 羽帕尔玛 |
| 16 | 巴巴妥司 |
| 17 | 卡拉波斯 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 18 | 寂静花园 |
| 19 | 萨根 |
| 21 | 奥多格 |
| 22 | 石像鬼 |
| 29 | 盔甲布耶尔 |
| 51 | 卡西莱斯 |
| 108 | 复仇战士（需要勇者的钥匙） |

## ■白色宝箱出产素材

生姜、钢铁、绵、橡木木材



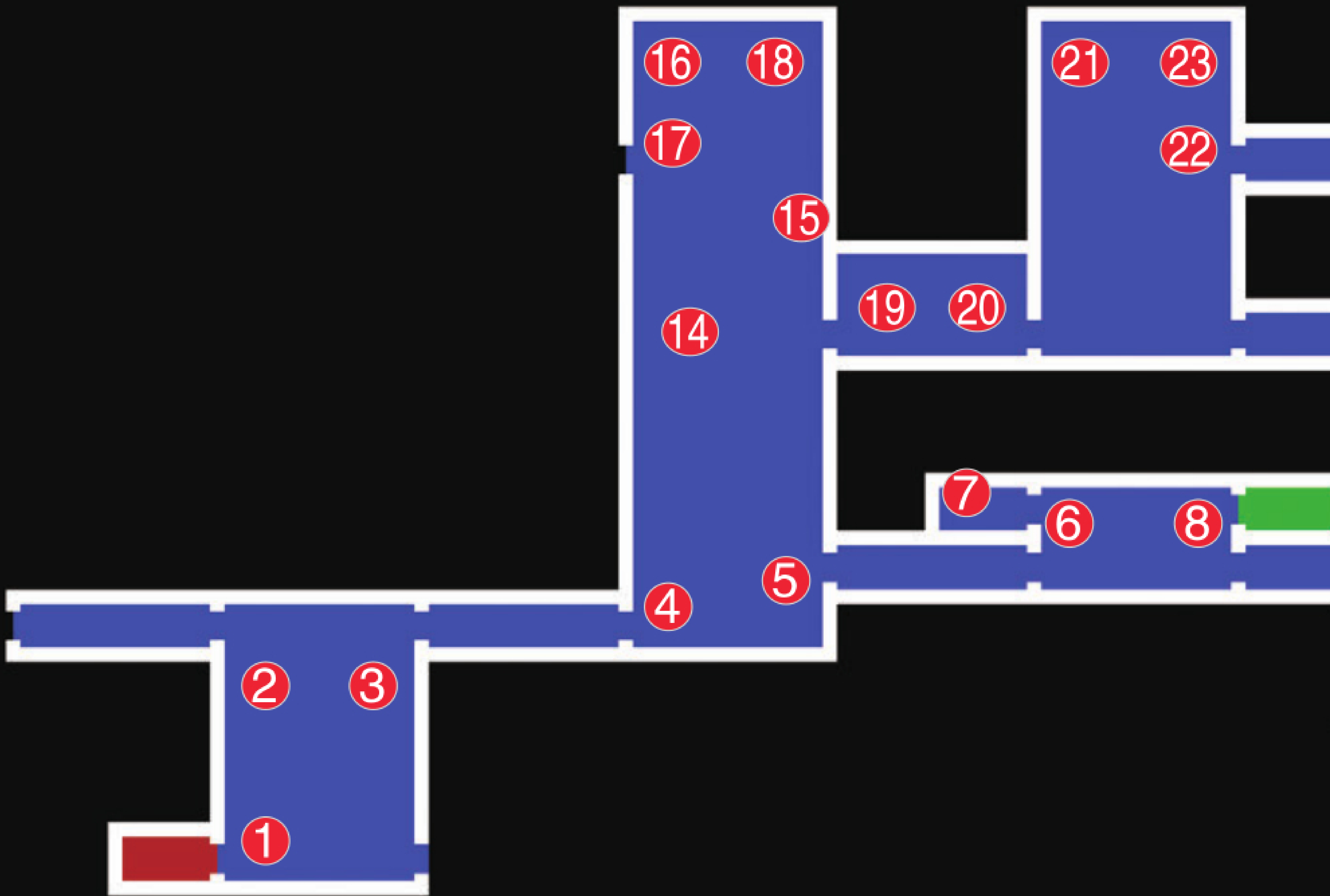
# 狄恩斯赫特大教堂

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 日记“致命一击” |
| 2 | 碎片“捷径” |
| 3 | HP 上限提升（墙壁内） |
| 4 | 麦克福帝棍 |
| 5 | 子弹上限提升 |
| 6 | 舞蹈面具 |
| 7 | NPC 理发师陶德 |
| 8 | 子弹上限提升、日记“某个炼金术士的日记 Vol.2”、玫瑰戒指（墙壁内） |
| 9 | 流行的发型创刊号 |
| 10 | 日记“连射” |
| 11 | 流行的发型 X |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 12 | 使魔碎片“熟悉：银骑士”、十字军盔甲 |
| 13 | 独角兽戒指、HP 上限提升 |
| 14 | HP 上限提升 |
| 15 | 子弹上限提升、日记“背袭” |
| 16 | 流行的发型 II |
| 17 | MP 上限提升 |
| 18 | 回复药水 |
| 19 | 使魔碎片“熟悉：银骑士”、MP 上限提升 |
| 20 | HP 上限提升 |
| 21 | 2000G |
| 22 | HP 上限提升 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 23 | 炒鸡蛋 |
| 24 | 蛋糕的食谱 |
| 25 | 最高级装备的制作书 |
| 26 | HP 上限提升 |
| 27 | 2000G |
| 28 | HP 上限提升 |
| 29 | 使魔碎片“熟悉：银骑士” |
| 30 | 2000G、MP 上限提升 |
| 31 | HP 上限提升 |
| 32 | 木工的钥匙 |
| 33 | 2000G |
| 34 | 日记“蛇伸冲” |
| 35 | 红色雨伞 |



## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 10 | 琪尔姆特 |
| 18 | 寂静花园 |
| 20 | 吵闹鬼 |
| 21 | 奥多格 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 22 | 石像鬼 |
| 23 | 杀人理发师 |
| 24 | 恶魔 |
| 25 | 布耶尔 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 26 | 喵喵 |
| 28 | 度勒哈默尔的头 |
| 37 | 诅咒 |
| 39 | 持盾异邦人 |
| 49 | 光元素 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 50 | 俄克皮特 |
| 51 | 卡西莱斯 |
| 53 | 勒莱耶 |
| 54 | 血液携带者 |
| 55 | 長矛盔甲 |
| 58 | 加麦基 |
| 67 | 大恶魔 |

## ■白色宝箱出产素材

秘银、羊毛、白金、解毒药、黑曜石、铁、海绵蛋糕




BOSS“无血”

BOSS“工艺品”

# 双龙之塔

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 流行的发型VI |
| 2 | 解毒剂 |
| 3 | MP 上限提升 |
| 4 | 导向剑 |
| 5 | 太阳眼镜、HP 上限提升 |
| 6 | 呼吸面具 |
| 7 | 武装矛 |
| 8 | 魔力药水、日记“强力劈砍” |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 9 | 机械发箍 |
| 10 | 流行的发型VII |
| 11 | 意大利面的食谱 |
| 12 | HP 上限提升 |
| 13 | 甜点的食谱 |
| 14 | 卡诺的谴责、MP 上限提升 |
| 15 | 特殊子弹的配方 |
| 16 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.4” |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 17 | 隐形剑（墙壁内） |
| 18 | 高级生命药水 |
| 19 | 日记“破盔斩” |
| 20 | 高级回复药水 |
| 21 | 骑行服装（墙壁内） |
| 22 | 瓦尔基里剑 |
| 23 | 神盾板块 |
| 24 | 女武神洋装 |
| 25 | 银溴化物 |
| 26 | 子弹上限提升 |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 20 | 吵闹鬼 |
| 27 | 镰刀螨 |
| 28 | 度勒哈默尔的头 |
| 29 | 盔甲布耶尔 |
| 30 | 狼人 |
| 37 | 诅咒 |
| 38 | 塞拉伊诺 |
| 39 | 持盾异邦人 |
| 45 | 毒蟾蜍 |

## ■白色宝箱出产素

生姜、钢铁、绵、橡木
宝石、绿宝石、蓝宝石、



# 里弗人工意识

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 饼干食谱 |
| 2 | 乌鸦面具 |
| 3 | 传送石 |
| 4 | 雷之额环 |
| 5 | 羽毛的装饰 |
| 6 | HP 上限提升 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 7 | NPC OD |
| 8 | 黄金装备的制作书 |
| 9 | 旅行者戒指（墙壁内） |
| 10 | 日记“迅雷” |
| 11 | 子弹上限提升（墙壁内） |
| 12 | 使魔碎片“熟悉：银骑士” |
| 13 | 饮料的食谱 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 14 | 使魔碎片“熟悉：银骑士” |
| 15 | 导师的帽子 |
| 16 | HP 上限提升（墙壁内） |
| 17 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.6” |
| 18 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.3” |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 20 | 吵闹鬼 |
| 24 | 恶魔 |
| 31 | 雷元素 |
| 32 | 输送默特 |
| 33 | 但他林 |
| 34 | 路夏 |
| 43 | 龙 |
| 48 | 拟态者 |
| 52 | 椅子拟态者 |
| 53 | 勒莱耶 |
| 55 | 長矛盔甲 |
| 56 | TAMAKO · 死 |
| 57 | 三轮布耶尔 |
| 59 | 二氧化钛 |
| 60 | 斩斧异邦人 |
| 82 | 古辛 |

## ■白色宝箱出产素材

红宝石、蓝宝石、银、大蒜、大马士革钢、核桃木材、秘银



BOSS“安德雷斐斯”

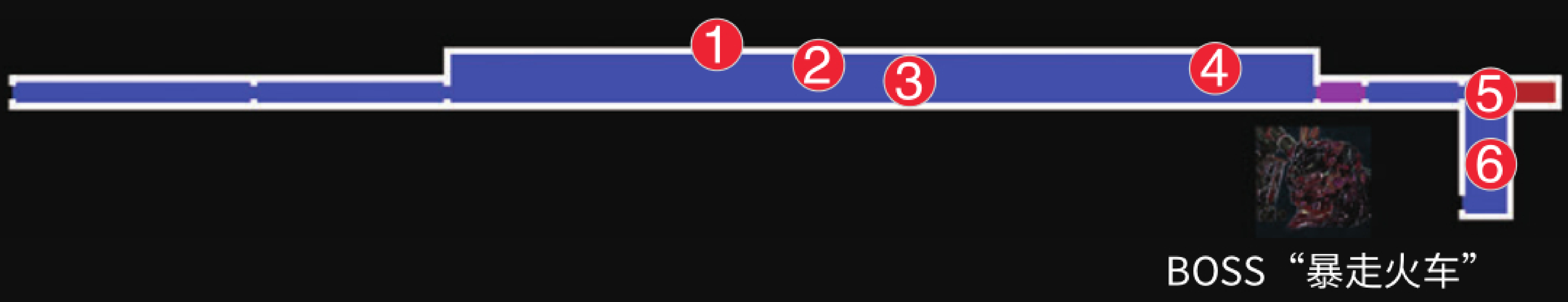
# 邪恶之桥

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | HP 上限提升、MP 上限提升 |
| 2 | 子弹上限提升 |
| 3 | 2000G |
| 4 | 骨食藤四郎 |
| 5 | 日记“暗杀” |
| 6 | HP 上限提升（墙壁内） |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 25 | 布耶尔 |
| 32 | 输送默特 |
| 38 | 塞拉伊诺 |
| 40 | 狗狗 |
| 41 | 莉莉 |
| 42 | 刺客 |
| 44 | 库尼库尼 |



# 地下巫术实验室

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | HP 上限提升、技能碎片“捷径” |
| 2 | 大马士革装备的制作书 |
| 3 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.5” |
| 4 | 日记“强制爆炸” |
| 5 | 银力戒指 |
| 6 | HP 上限提升 |
| 7 | 骷髅项链、MP 上限提升 |

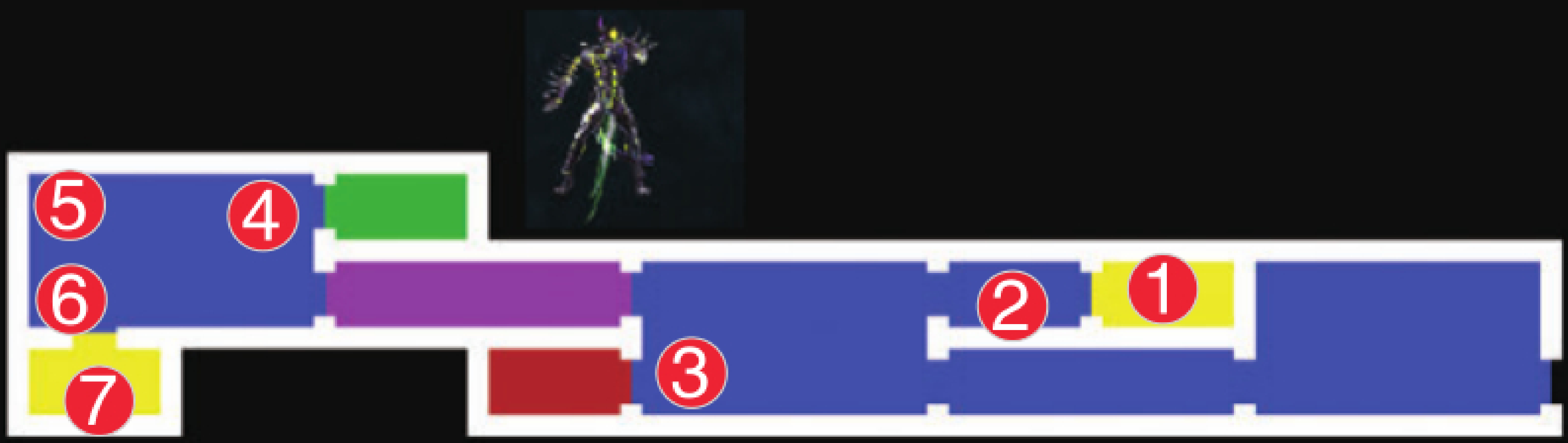
## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 40 | 狗狗 |
| 45 | 毒蟾蜍 |
| 46 | 赛尼 |
| 47 | 炸弹默特 |
| 48 | 拟态者 |
| 75 | 马卡龙 |
| 82 | 古辛 |

## ■白色宝箱出产素材

咖喱粉、大马士革钢、黑胡椒、核桃木材

BOSS“巴钦”



# 终焉之间

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | MP 上限提升（墙壁内） |
| 2 | 超回复药的制作书 |
| 3 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.7” |
| 4 | 子弹上限提升（墙壁内） |
| 5 | 高级装备的制作书 |
| 6 | 测量眼镜 |
| 7 | 布尔特根 |
| 8 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.8” |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 9 | 流行的发型XI |
| 10 | 格拉姆、蔚蓝的钥匙、2000G、HP 上限提升、MP 上限提升 |
| 11 | 8bit 噩梦入口、8bit 噩梦奖章（通过 8bit 噩梦后） |
| 12 | 子弹上限提升 |
| 13 | MP 上限提升、日记“格挡”、日记“镰刀月亮” |
| 14 | 传说装备的制作书 |

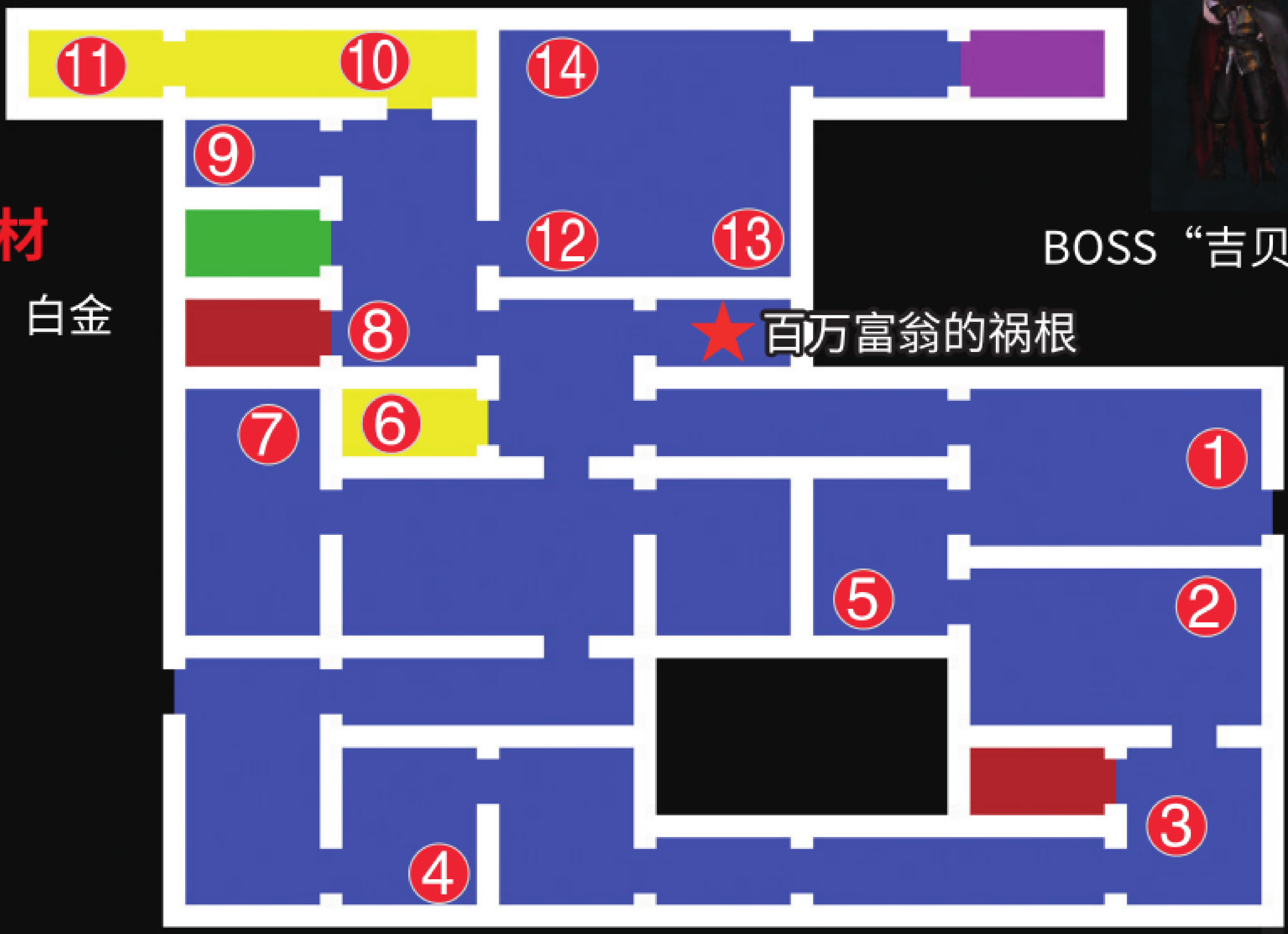
## ■出现敌人

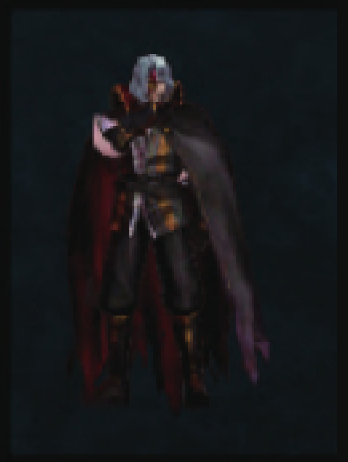
| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 54 | 血液携带者 |
| 57 | 三轮布耶尔 |
| 58 | 加麦基 |
| 59 | 二氧化钛 |
| 60 | 斩斧异邦人 |
| 67 | 大恶魔 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 103 | 8-bit 僵尸（8-bit 噩梦中） |
| 104 | 8-bit 鬼魂（8-bit 噩梦中） |
| 105 | 8-bit 头骨（8-bit 噩梦中） |
| 106 | 8-bit 霸主（8-bit 噩梦中） |
| 109 | 百万富翁的祸根（需要长者的钥匙） |

## ■白色宝箱出产素材

海绵蛋糕、秘银、羊毛、白金



BOSS“吉贝尔”

# 隐藏的沙漠

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
| --- | --- |
| 1 | 子弹上限提升（墙壁内） |
| 2 | HP 上限提升 |
| 3 | 日记“持久的伤口” |
| 4 | 技能碎片“深沉者” |
| 5 | MP 上限提升 |
| 6 | 强化子弹的制作书、HP 上限提升 |
| 7 | MP 上限提升（墙壁内） |
| 8 | 加权戒指 |
| 9 | 旅行者的帽子 |

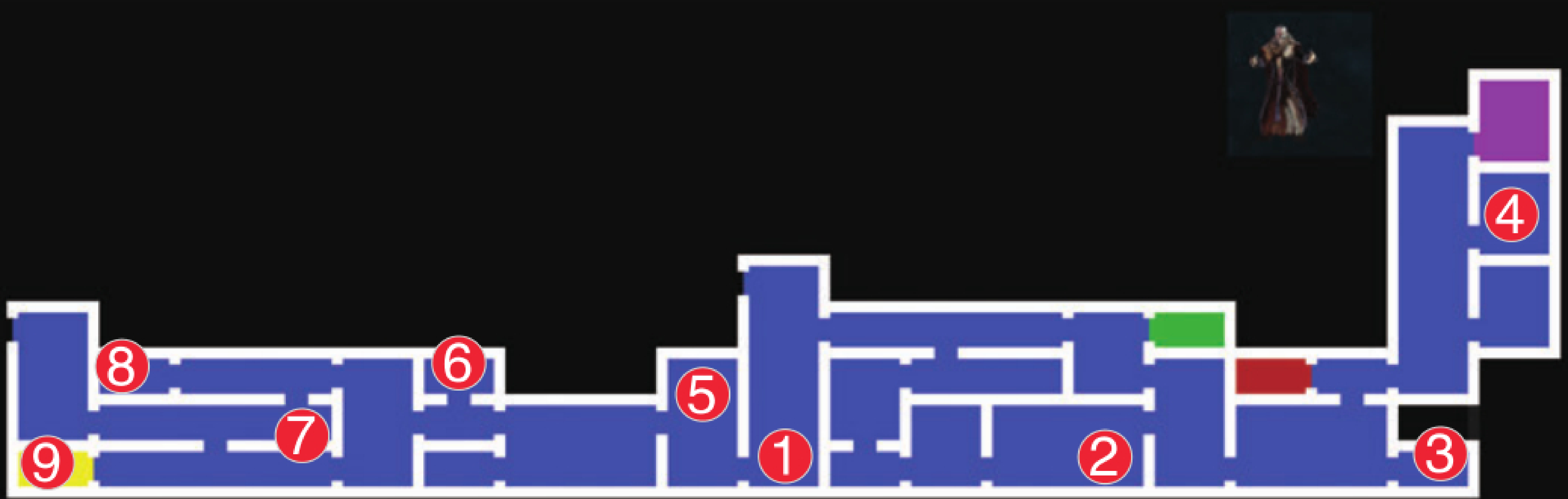
## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
| --- | --- |
| 45 | 毒蟾蜍 |
| 64 | 水跃者 |
| 68 | 艾咪 |
| 69 | 安洛先 |
| 70 | 胡尔奥沙 |
| 71 | 活化石 |
| 72 | 洛基 |
| 80 | 桀派 |

## ■白色宝箱出产素材

桃花心木、解毒药、金、水晶

BOSS“阿尔弗雷德”



# 禁忌的地下水道

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 日记“穿透” |
| 2 | MP 上限提升（墙壁内） |
| 3 | 玫瑰戒指 |
| 4 | 命中戒指（墙壁内） |
| 5 | 子弹上限提升 |
| 6 | 鱼料理的食谱 |
| 7 | 旅行者戒指 |
| 8 | 500G |
| 9 | 变声面具 |
| 10 | HP 上限提升 |
| 11 | 钢铁装备的制作书 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 12 | 日记“三刹斩” |
| 13 | MP 上限提升 |
| 14 | 咖喱的食谱 |
| 15 | 咖喱粉 |
| 16 | 子弹上限提升 |
| 17 | NPC 班杰明 |
| 18 | HP 上限提升、技能碎片“捷径” |
| 19 | 日记“红吹雪” |
| 20 | 属性子弹的制作书 |
| 21 | MP 上限提升 |
| 22 | 子弹上限提升 |

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 23 | 命中戒指 |
| 24 | 钢铁闪电 |
| 25 | 究极的食谱 |
| 26 | 仙灵围巾 |
| 27 | 至高的食谱 |
| 28 | MP 上限提升 |
| 29 | 战斗带、500G |
| 30 | 2000G、HP 上限提升 |
| 31 | 海贼王的戒指（墙壁内） |
| 32 | 旗鱼 |



## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 9 | 蝙蝠 |
| 14 | 蟾蜍 |
| 24 | 恶魔 |
| 25 | 布耶尔 |
| 29 | 盔甲布耶尔 |

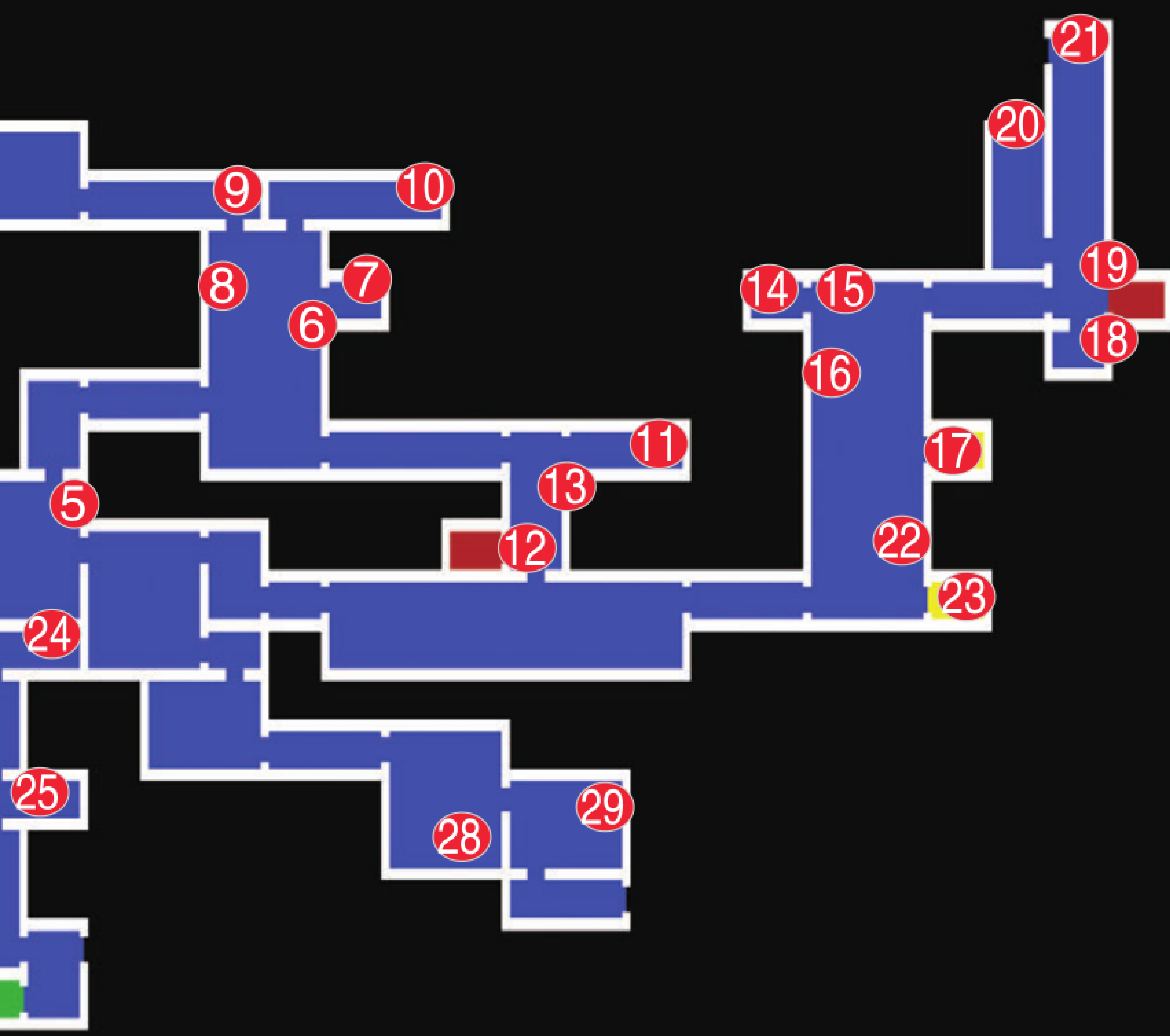
| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 35 | 单卡拉比 |
| 36 | 铲铁铠甲 |
| 45 | 毒蟾蜍 |
| 52 | 椅子拟态者 |
| 60 | 斩斧异邦人 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 61 | 斯库拉 |
| 62 | 佛钮司 |
| 63 | 迪西玛 |
| 64 | 水跃者 |
| 65 | 凯尔派 |

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 66 | 导引头 |
| 67 | 大恶魔 |
| 75 | 马卡龙 |

## ■白色宝箱出产素材

桃花心木、炸鱼、水晶、白金、凝乳酶、红宝石、蓝宝石、绿宝石



# 秘密巫术实验室

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.9” |
| 2 | 尖刺胸甲 |
| 3 | 小偷的戒指 |

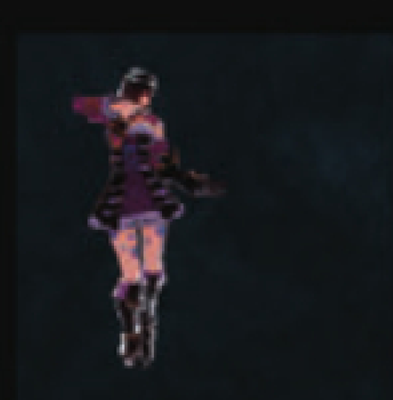
## ■物品分布一览

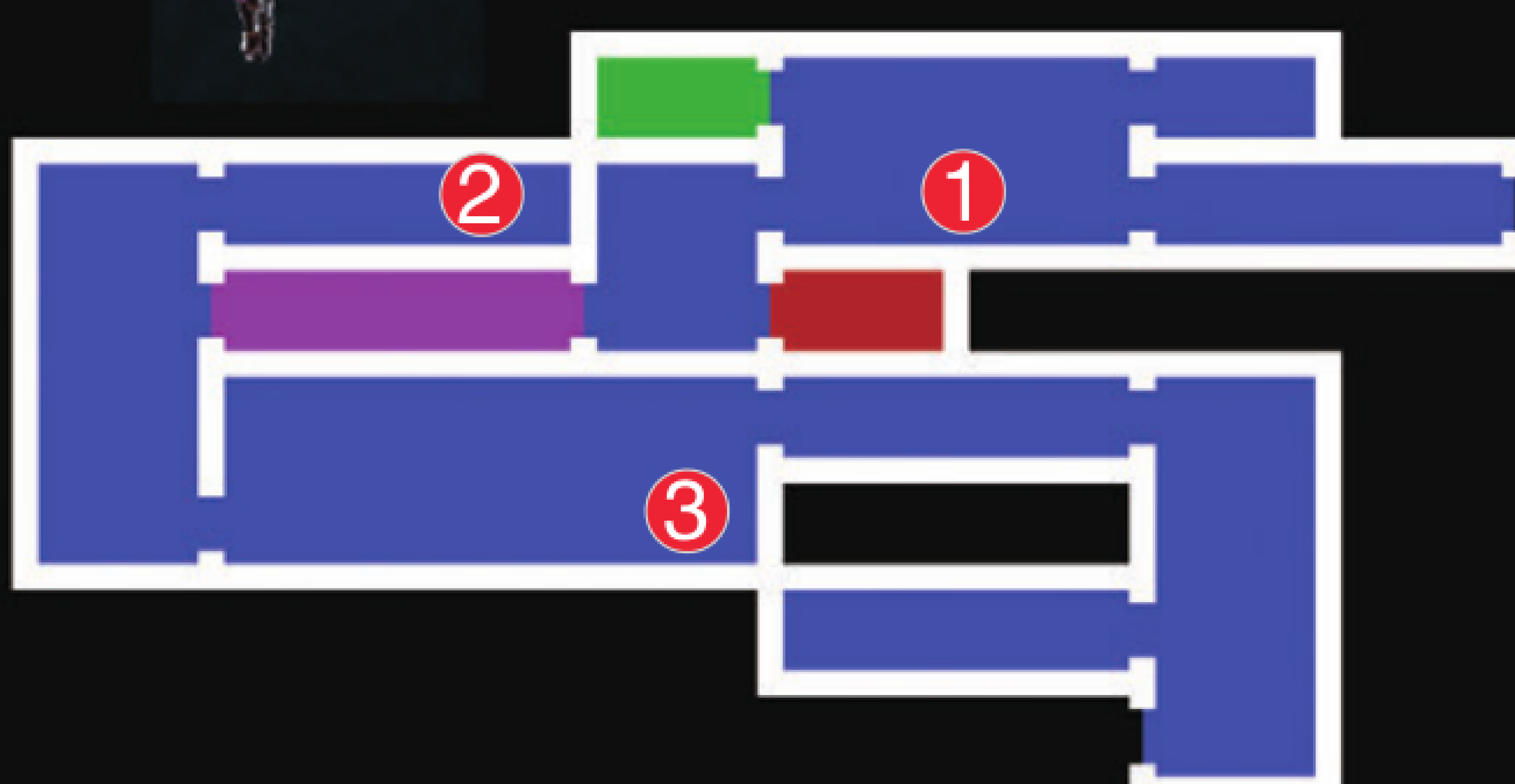
| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 73 | 黑暗元素 |
| 74 | 拉玛什图 |
| 75 | 马卡龙 |

## ■白色宝箱出产素材

500G、水晶、桃花心木、丝绸

BOSS“分身”





# 炼狱炎窟

## ■物品分布一览

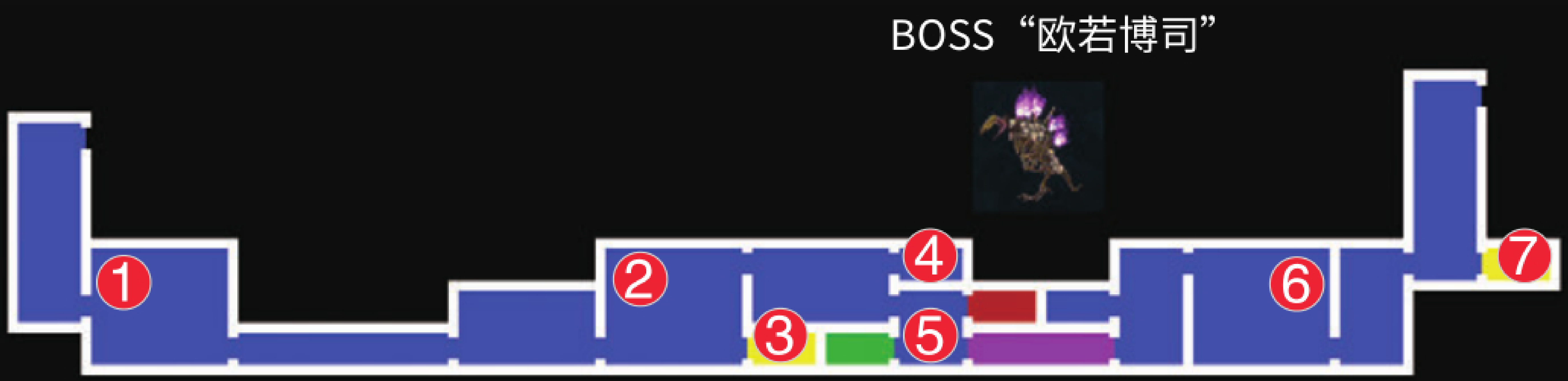
| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 火焰围巾 |
| 2 | 杀伤力戒指 |
| 3 | 风险戒指 |
| 4 | 究极子弹的制作书 |
| 5 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.10” |
| 6 | 罗恩格林 |
| 7 | 舒芙蕾蛋包饭 |

## ■物品分布一览

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 43 | 龙 |
| 76 | 血腥虫 |
| 77 | 火元素 |
| 78 | 火山默特 |
| 79 | 地狱犬 |
| 80 | 桀派 |
| 81 | 死亡陷阱 |

## ■白色宝箱出产素材

500G、咖喱粉、丝绸、红绿柱石



# 东方巫术研究所

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 2000G |
| 2 | NPC 班杰明 |
| 3 | 护身符围巾 |
| 4 | 面具 |
| 5 | 拉面的食谱 |
| 6 | 日绯色金装备的制作书 |
| 7 | 流行的发型VIII |
| 8 | 2000G |
| 9 | MP 上限提升（墙壁内） |
| 10 | 豆沙包 |
| 11 | 符咒 |
| 12 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.11” |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 81 | 死亡陷阱 |
| 82 | 古辛 |
| 83 | 卡布 |
| 84 | 哈艮地 |
| 85 | 神风 |
| 86 | 忍者 |
| 107 | 木匠大师（需要木工的钥匙） |

## ■白色宝箱出产素材

酱油、味噌、日绯色金、500G、桧木木材



BOSS“斩月”



# 巨兽巢穴

## ■物品分布一览

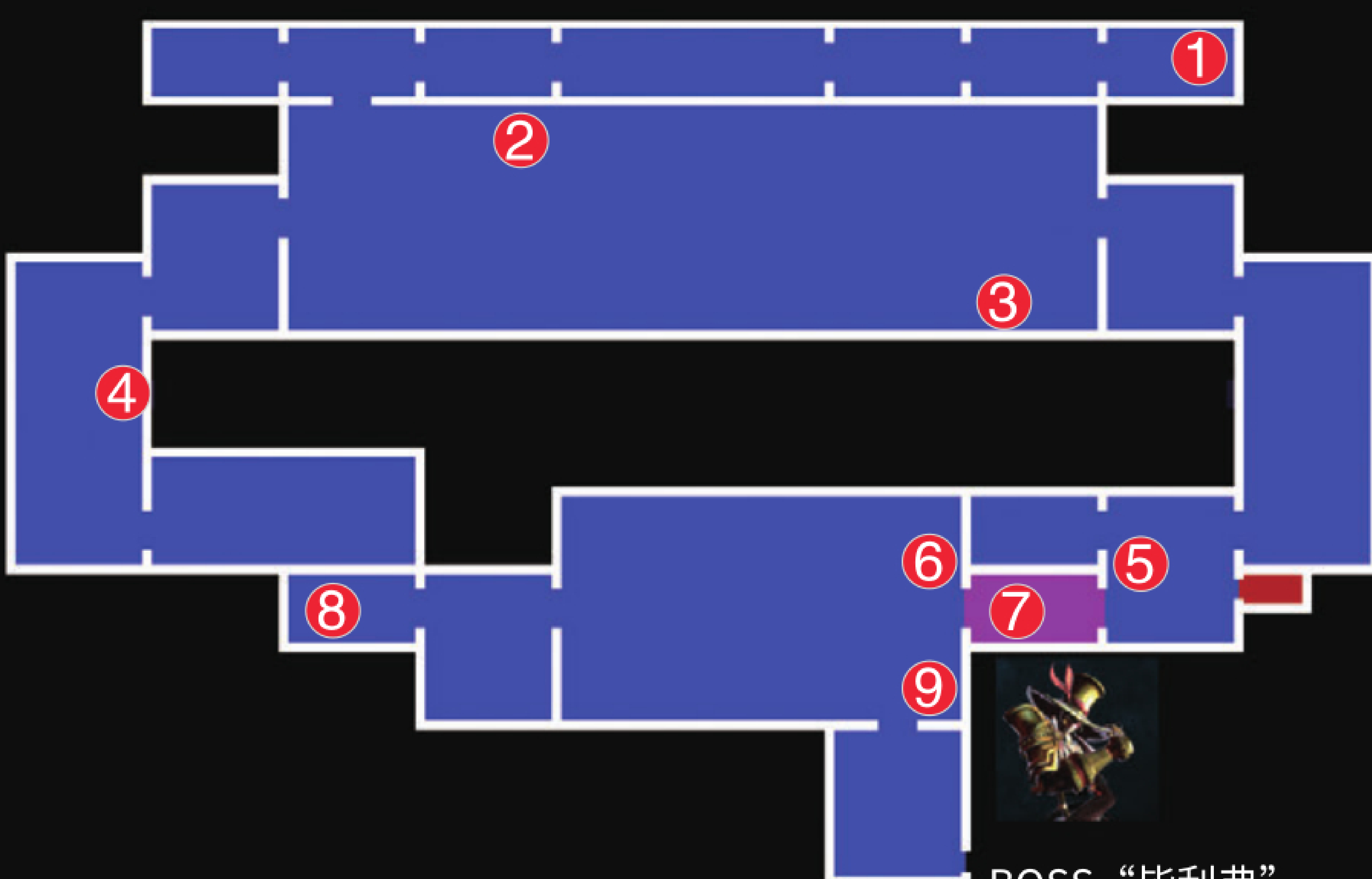
| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 长者的钥匙 |
| 2 | 赌博戒指 |
| 3 | 1000G MP 上限提升 |
| 4 | 子弹上限提升（墙壁内） |
| 5 | 日记“某个炼金术士的日记 Vol.12” |
| 6 | HP 上限提升 |
| 7 | 1000G、女武神头饰 |
| 8 | 开司米装备的制作书 |
| 9 | MP 上限提升（墙壁内） |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 87 | 巨型莫可 |
| 88 | 巨型蝙蝠 |
| 89 | 巨型蟾蜍 |
| 90 | 巨炮 |
| 91 | 巨型默特 |
| 92 | 巨型布耶尔 |
| 93 | 战车布耶尔 |
| 94 | 玛巴斯 |
| 95 | 银色狼人 |
| 96 | 深渊卫士 |
| 97 | 索尼克 |

## ■白色宝箱出产素材

500G、钻石、水晶、传送石、紫翠玉




BOSS“毕利弗”

# 冰墓

## ■物品分布一览

| 编号 | 名称 |
|---|---|
| 1 | 日记“复写银月” |
| 2 | 水晶护甲、MP 上限提升、加权戒指（墙壁内） |
| 3 | 勇者的钥匙 |
| 4 | 夺魂剑 |
| 5 | MP 上限提升（墙壁内） |
| 6 | 子弹上限提升 |

## ■出现敌人

| 图鉴编号 | 名称 |
|---|---|
| 98 | 冰元素 |
| 99 | 描图者 |
| 100 | 古辛大炮 |
| 101 | 巨斧异邦人 |
| 102 | 恶魔贵族 |

## ■白色宝箱出产素材

紫翠玉、水晶、山铜、500G、开司米



# 游戏 TIPS 集锦

## TIPS 1

奖杯“既视感”除了“倒置”之外，也可以用“跳高”来完成，获得奖杯后在下方房间会多出一个宝箱，内有鼻子眼镜不要忘记拿。

## TIPS 2

噩梦难度虽然限定 Lv1，但是可以继承上一周目通过附魔碎片、料理和道具提升的 HP/MP 上限，不过 HP/MP 提升的上限最多为 500，因此噩梦难度下 HP/MP 最多为 1095/663。

## TIPS 3

8-bit 金币炼成的“盾牌武器”，在站立攻击的同时有上半身 100% 格挡效果，而下蹲攻击的同时可以基本覆盖全身 100% 格挡；醋五站立攻击后放开所有按键会出现一个持盾动作，这个动作期间会保持上半身格挡效果，前期对付斩月等 BOSS 会有奇效。

## TIPS 4

游戏中和斩月及阿尔弗雷德交战时是没有触碰判定伤害的（不过阿尔弗雷德会给自己施加焚烧效果，之后就有触碰伤害了）。

## TIPS 5

持续按住方向键上的话，主人公米利暗会摆出“JOJO 立”的 POSE

## TIPS 6

使用跳高的途中可以进一步连续使用跳高，到达高处更为方便。

## TIPS 7

碎片“至理名言”的级别和品级都提升到 9 之后，使用碎片法术会几乎不消耗 MP，非常使用。

## TIPS 8

除了“定向盾”之外，“野兽守护者”也是非常优秀的防御型碎片，尤其是在和木匠大师及 8-bit 霸主的战斗中效果尤为明显。

## TIPS 9

女主角 Miriam 的名字在繁中版被翻译为“米利暗”，初看虽然很怪，不符合我们一般翻译人名的习惯，但其实这个译名来自于《圣经》，是摩西的姐姐，因此在攻略中也继续沿用这个译名。

## TIPS 10

“《恶魔城》系列”的传统操作：轻按 × 键使用小跳可以取消出招硬直。

